



BLUE BREAKER

設定資料集



BLUE BREAKER 設定資料集

ISBN 4-09-601-279-8 C0274 P19006

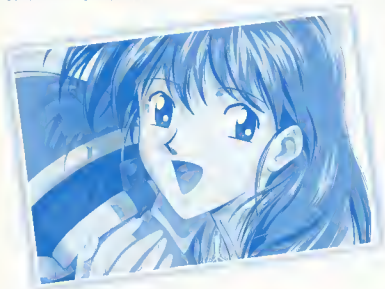
発行 2002-02 251 頁 280mm×185mm 定価 1,800円(税別)



BLUE BREAKER

設定資料集

Story
Character
Background
Equipment
Battle
Stage
Boss
Item
Map
Sound
Music
Character
Battle
Stage
Boss
Item
Map
Sound
Music



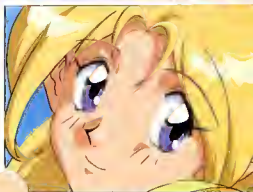
BLUE BREAKER 設定資料集

ISBN4-89601-279-8 C0274 P1000

0046 0343 01 発行 株式会社ムービック 定価1900円(本体 1748円)



MOVIC



BLUE BREAKER

ブルーブレイカー

～ 剣よりも微笑みを～



BLUE BREAKER 設定資料集

"BLUE
BREAKER
~ 剣よりも微笑みを、 ~

を待つ!!



めくるめく冒険が僕等



＜オープニングストーリー＞

虚無の空間に6人の神が現れた。1人の神が印しを付け、1人の神は印しにそって道を結び、1人の神は大気を作り、1人の神は生命を生み出し、1人の神は生命を潤し、1人の神は生命に安息をもたらした。

5人の神は自分のしもべを残し、この場から遥か方に消え去った。

1人の神と5人のしもべはこの地に残った。この「虚空の道」へ……。「虚空の道」。かつて6人の神が創造したとされている世界。広大な空間にわずかばかりの大地と大小の道のみにより構成された世界。踏み踏み外せば二度とこの地を踏む事無く、深淵に落ちて行く世界……。

人里離れた辺境に住む親子がいた。

この親子の家系は決まった年齢になると、家を出て自分の力で道を拓き、新しい家を探し出し、家へ連れて帰らなければならないというしきたりがあった。主人公ケインにその日が来た。ケインは家を出る時に父から一人の少女を紹介される。彼女の名は「アーシャ」。父であるケインはアーシャに届けてもらった「腕輪」を父親から預かり、アーシャと共に途中にある祠に置いてこいと言われる。

家を出た2人は祠に向かい「腕輪」を納める。すると大雷が轟く。そこに付近の道が崩れ出す。呆然としているケインにアーシャが「王ダークロードの封印が解けた」と。困惑するケイン。真相を知るアーシャ、蘇った魔王。今ケインの波乱に満ちた冒険が始まる……。





Ashtara

■技リスト■

※	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	ヒール	味単	HP回復	光	8	祈りを捧げ、HPを回復する
2	エール	味単	攻撃力▲	光	16	祈りを捧げ、仲間達の攻撃力をUP
3	ホーリー・アロー	敵単	ダメージ	光	10	画面の外から光の矢を降らせる
4	ヒール・オール	味全	HP回復	光	24	祈りを捧げ、味方全員のHPを回復
5	マインド・レイズ	味単	気絶復活	光	40	祈りを捧げ、気絶した味方を回復
6	グロース	味単	全バラ▲	光	32	味方1人のステータスアップ
3	ゴッド・ブレス	敵全	ダメージ	光	40	女神の形代を呼び、敵を浄化する

<表情集>





私は勇者のお嫁さんね!

「ふん。じゃあ、」



■技リスト■

#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	フレイム・スラスト	敵単	ダメージ	火	10	高速で突進して敵を突く
2	フレイム・ブロウ	敵単	ダメージ	火	16	敵を斬り、更に火球で敵を攻撃
3	フレイム・シュレッダー	敵単	ダメージ	火	22	回転しながら敵を斬りつける
4	エミット・フレイム	敵単	ダメージ	火	32	足下から激しい炎が噴きあがる
5	ラウドネス・フレイム	敵単	ダメージ	火	46	炎の技を連続して繰り返す
6	オールレンジ・フレイム	敵全	ダメージ	火	50	敵全体を激しい炎が襲う

<表情集>





「っん



あんたじゃなきゃ...嫌なんだ...」



Sarobe

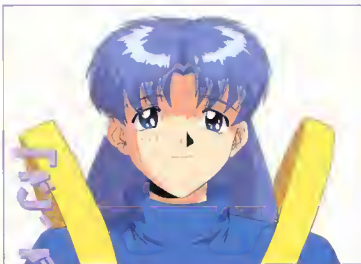


■技リスト■

#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	呪符縛鎖	敵単	ダメージ	魔	10	呪符の力で一定時間行動不能にする
2	呪符板壁壁	味単	防・魔法▲	魔	12	呪符の力で防御、魔法防御をUP
3	呪いの人形	敵単	ダメージ	魔	20	敵のどれか1体にダメージを与える
4	貫く者	敵全	ダメージ	地	24	魔神の指ですべての敵を貫く
5	凍れる者	敵全	素早さ▼	水	30	魔神の力で氷付けにし素早さダウン
6	切り裂く者	敵単	ダメージ	魔	46	魔神を呼び出し、敵を切り裂く

<表情集>

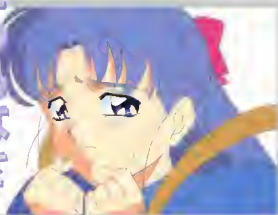




「ごめんなさい。」



お願いだからいじめないでエ・・・」



Turner

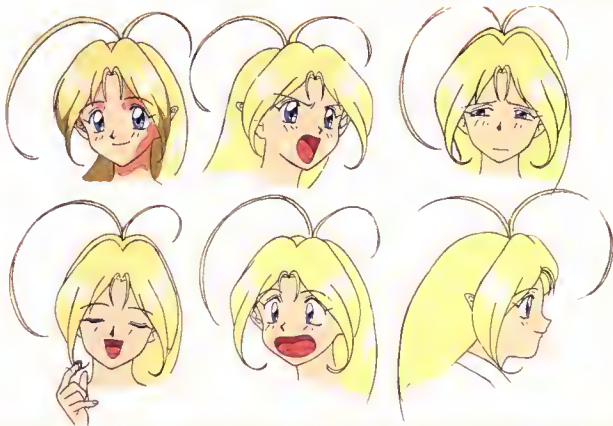


■技リスト■

#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	地の壁	味単	防御力▲	地	8	地の壁を作り防御力をUP
2	精霊のささやき	味単	HP回復	地	8	精霊に頼みHPを回復
3	沈黙の大地	敵単	技封じ	地	18	敵の技を一定時間使用不能にする
4	虹のヴェール	味単	気絶復活	地	22	ヴェールで包み気絶した味方を回復
5	緑の戒め	敵全	素早さ▼	地	30	ツタで絡め敵の素早さを落とす
6	癒しの精霊喚起	全体	※	地	40	精霊王を呼び出し気絶、HPを回復

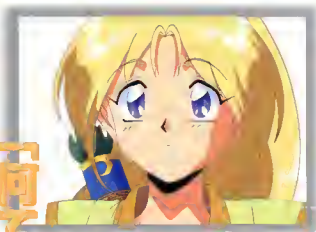
※気絶している味方は気絶から復活、生きている者は敵も味方もHP完全回復

<表情集>

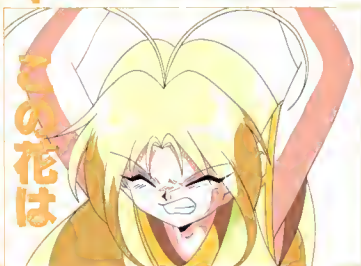




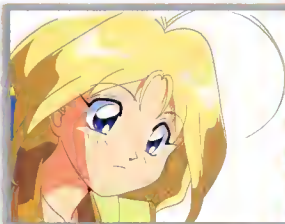
「何でこころするの！」



2年に1度しか咲かない花なのよ



この花は



Narita

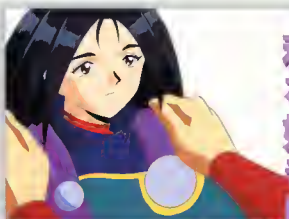


■技リスト■

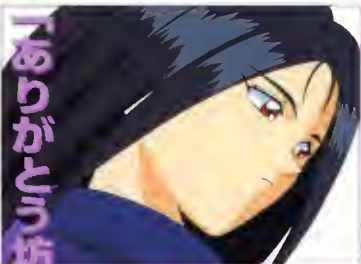
#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	憑る鎌	敵単	ダメージ	光	12	背後から鎌が現れ、刺りつける
2	離別の鎌	敵単	行動不能	光	20	魂と肉体を分離し、行動不能に
3	吸収の鎌	敵単	EP吸収	光	30	鎌を突き刺し、敵のEPを吸収
4	魂の帰還	味単	気絶復活	光	35	味方1人を戦闘不能から回復
5	四方の鎌	敵単	ダメージ	光	44	4方向から巨大な鎌で切り裂く
6	浄化の光	敵全	ダメージ	光	54	次元の扉が開き、浄化の光がふり渡る

<表情集>





「私を好きになつてくれて……」



「ありがとう坊や」



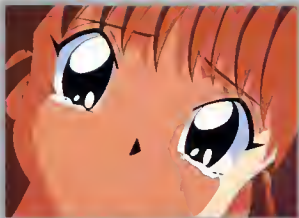


■技リスト■

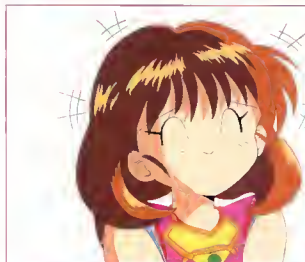
#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	フレア・ストライク	敵単	ダメージ	火	6	炎の火球を生み出し、敵にぶつける
2	スパイラル・ブロー	敵単	ダメージ	風	10	敵の足下から竜巻を吹きあがらせる
3	ロック・フォール	敵単	ダメージ	地	16	上空から岩を落とし攻撃する
4	ファイヤー・ストーム	敵全	ダメージ	火	24	敵を炎の柱で包み込む
5	サンダー・ボルト	敵全	ダメージ	雷	32	雷を全ての敵に落とす
6	アシッド・ボム	敵全	ダメージ	毒	40	強酸のガスが敵の足下から吹き出す
7	ファイヤー・ストーム	敵全	ダメージ	火	12	敵を炎の柱で包み込む
8	サンダー・ボルト	敵全	ダメージ	雷	16	雷を全ての敵に落とす
9	アシッド・ボム	敵全	ダメージ	毒	20	強酸のガスが敵の足下から吹き出す
10	ヒール・ウォーター	味単	HP回復	水	20	水球が怪我を癒す
11	ブルー・ストリーム	敵全	ダメージ	水	28	巨大な水流が敵を飲み込む
12	アイス・ロック	敵全	ダメージ	氷	44	巨大な氷の塊が敵に降る

<表情集>

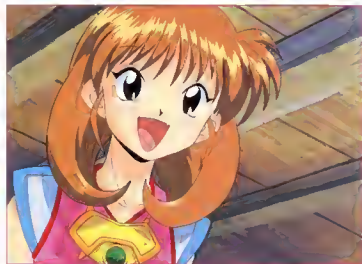




ハイ、



クーマ先生何ですか?!



Maya



■技リスト■

#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	砕	敵単	ダメージ	地	10	素早く敵に近づき、磁で突く
2	空	敵単	ダメージ	地	14	高く飛躍し真上から突きを繰り出す
3	牙	敵単	ダメージ	地	30	振り下ろし、振り上げの2段攻撃
4	襲	自	ダメージ回復	地	20	1度のみ、受けた攻撃をはね返す
5	魂	自	気絶復活	地	40	1度のみ、気絶後すぐに復活
6	滅	敵単	ダメージ	地	42	全身全霊の乱舞攻撃

<表情集>





「でも！ケインさんが……」



「ケインさんがそう言うてくれるなら、もう迷いません」

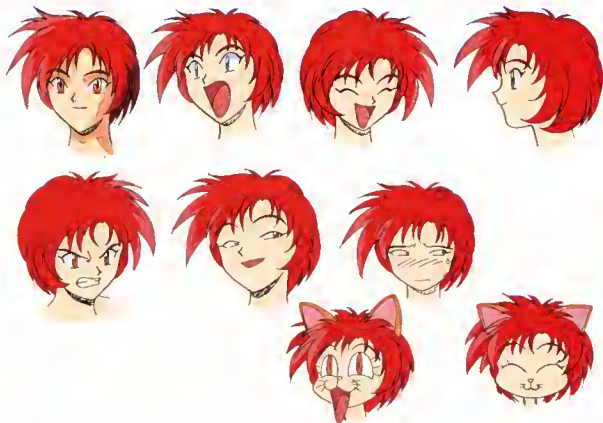
Yairm



■技リスト■

#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	ダガー・ショット	敵単	ダメージ	風	8	ダガーを敵に投げつける
2	サマーソルト・キック	敵単	ダメージ	風	12	宙返りしながら蹴りを浴びせる
3	ミキサーブレイド	敵単	ダメージ	風	20	体を回転させながら敵を斬りつける
4	ワイルドネイル	敵単	ダメージ	風	28	ワーキャット化し敵を爪で切り裂く
5	ヘルラッシュ	敵単	ダメージ	風	34	次々に技を繰り出し、攻撃する
6	バリケーンネイル	敵全	ダメージ	風	42	ワーキャット化し、全ての敵を攻撃

<表情集>

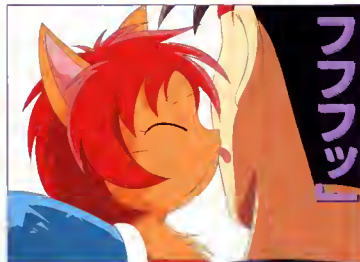




「あいつ、あいつとすれ違う時に



かすめ取ってやったのさ。」



「フフッ」



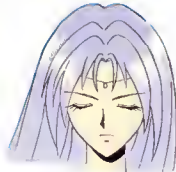
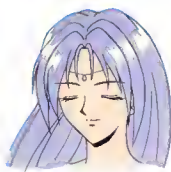


■技リスト■

#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	ヒール・シー	味単	HP完全回復	光	14	味方1人のHPを完全回復
2	メキド・ブラスト	敵単	ダメージ	光	20	高エネルギーのレーザーで攻撃
3	ショック・バインド	敵全	行動不能	光	24	敵をしばらく行動不能にする
4	ソル・シールド	味全	防御力▲	光	42	味方全員の防御力をUP
5	バーニング	味単	全バラス	光	32	ステータスが最大値になるが...
6	コメット・シュート	敵全	ダメージ	光	60	燃えさかる巨大な塊を落とす

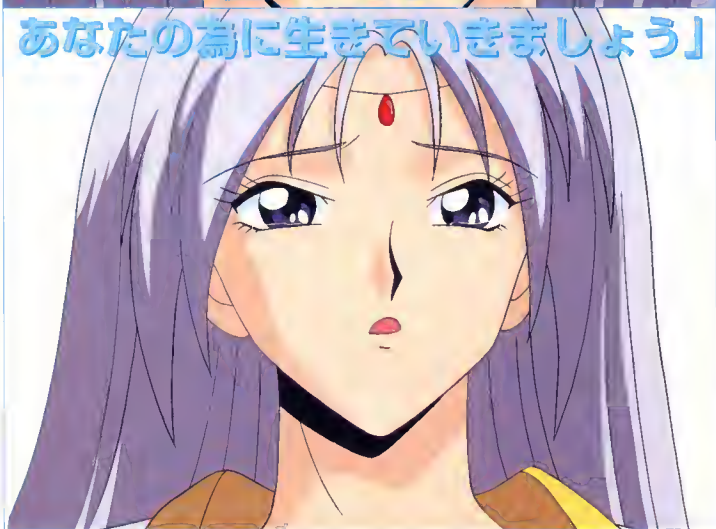
※HP,EPを除く全てのパラメータ(攻撃力、防御力、魔力、素早さ、魔法防御力)を最大値にする。しかし、5回行動すると瀕死状態になる。

<表情集>





「これから私の、そして
あなたの為に生きていきましょう」





技リスト

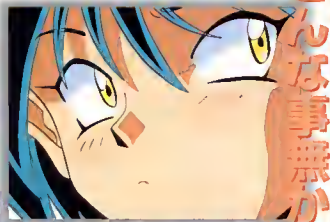
#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	グリップ・ボール	敵単	ダメージ	火	10	球状になり、転がりながら敵を攻撃
2	ボンバー・ゴレム	敵単	ダメージ	火	18	ゴレムが敵に突進し、爆発する
3	ノヴァ・フレイム	敵単	ダメージ	火	26	全身に炎をまとい、敵に突進する
4	ソニック・ゴレム	敵全	ダメージ	火	34	ゴレムが突進、その衝撃波で攻撃
5	チア・ゴレム	味全	攻撃力▲	火	40	ゴレムの応援で味方の攻撃力UP
6	ギガント・ゴレム	敵単	ダメージ	火	46	巨大なゴレムにパンチをさせ攻撃

<表情集>

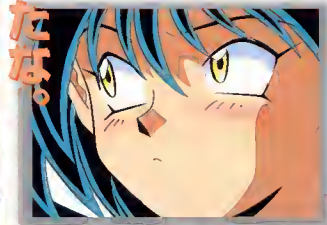




「ははっ 何かごうわくごうわくしてきたな。」



「今までこんな事無かったのに」

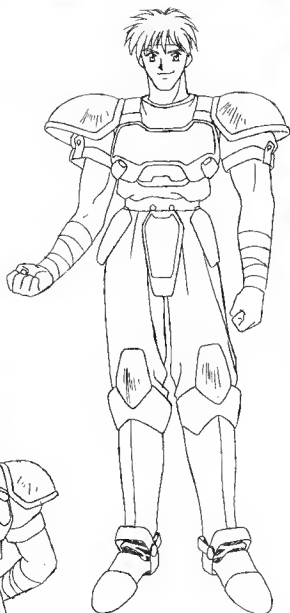




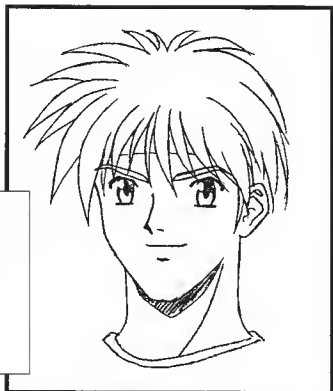
ケイン Kain

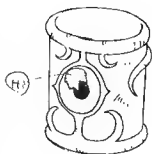
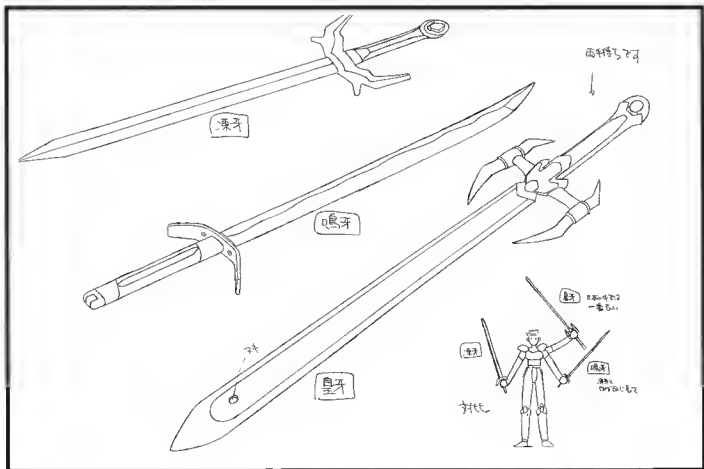
種族 人間
 職業 戦士
 年齢 17歳
 身長 178cm
 体重 63kg
 3サイズ 8-W-H-
 出身地 ???
 好きなもの 名剣「凍牙」
 嫌いなもの 父親(きついしごきを受けるから)
 趣味 剣の修行(しごきは嫌だが
 剣を使うことは好きである)
 好みのタイプ 慕ってくれる人なら誰でも

辺境に父親と二人で住んでいる青年(推定17歳)
 で家の決まりにより、結婚相手を探す旅に出る。
 しかし、ひょんな事から魔王「ダークロード」を復活
 させてしまい、再び封印、もしくは完全に消滅さ
 せるために旅をするようになる。もちろん、結婚相
 手を探すというのもむしろケインにとっては重要な
 ことで決して忘れてはいない。



※/ライト
 色は

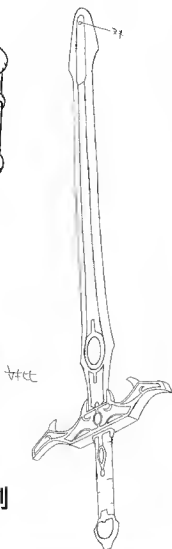




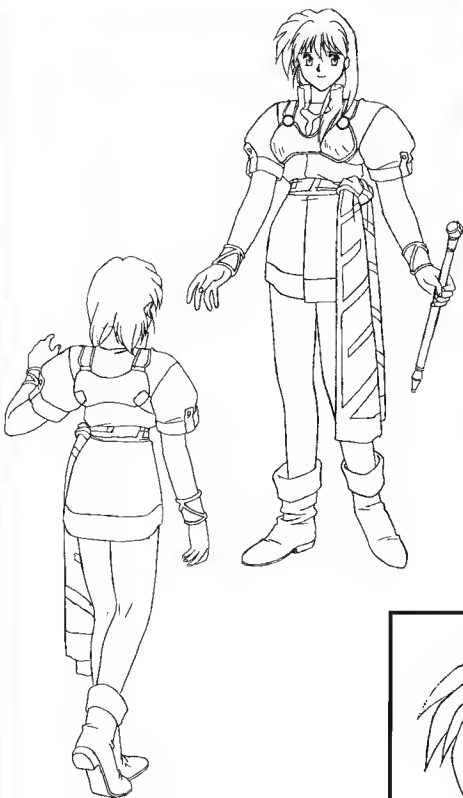
祠にもっていく腕輪

■ケインから一言■

「なんでこんな事になっちまったんだ。早く魔王をどうにかしなきゃいけないし、結婚相手も探さなくちゃいけないし、あーもう頭いてえー。これもすべて親父とアーシャのせいだ!」



聖剣



アーシャ

Asha

種族 人間
 職業 神官
 年齢 17 歳
 身長 162cm
 体重 48kg
 3サイズ BB3W55H85
 出身地 聖なる国シャイン
 好きなもの この世界の創造神
 (特に生命の創造神)
 嫌いなもの 悪
 趣味 祈りを捧げること
 好みのタイプ やさしくて責任感のある人。

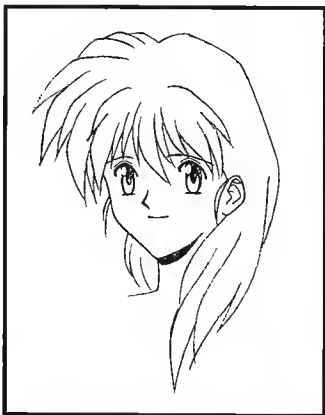
代々、神に仕える神官の家に生まれ、幾つかの魔法(主に回復系)を使う事が出来る。主人公と共に魔王「ダークロード」を復活させてしまうが、その真意は定かではなく、ゲーム開始からしばらくの間は主人公と行動を共にする。ちなみに主人公とは親同士が決めた許嫁の間柄だが、主人公はその事を幼い頃に言われたため今となっては忘れてしまっている。



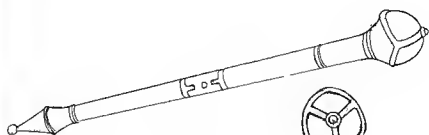
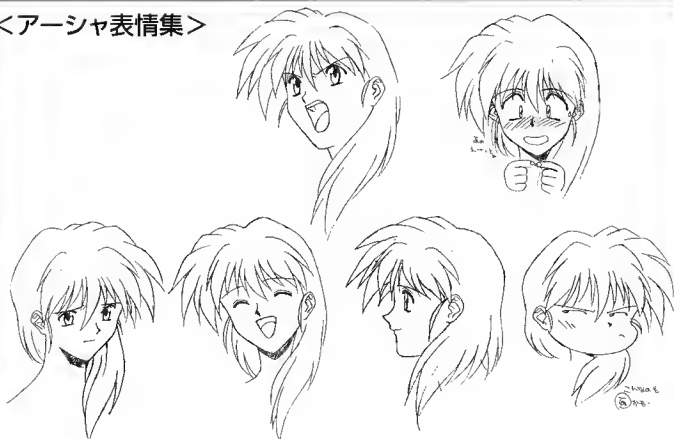
口元
 1/13/17
 2/1/17



目元
 1/13/17
 2/1/17



<アーシャ表情集>



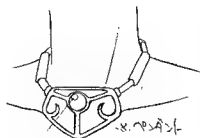
真上

メイス

■アーシャの一言■

「こんにちは、アーシャと言います。これでも一応神官なんです。えっ『封印の腕輪』の事ですか？ごめんなさいそのことはまだ言えないの……。」

(CV: 橘 ひかり)



111311

※.ペリヤント



※.スカート
この位置に2111311

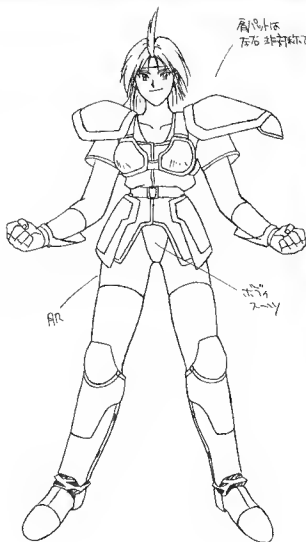
カルミー

Karmi

種族 人間
 職業 傭兵&賞金稼ぎ
 年齢 18歳
 身長 173cm
 体重 58kg
 3サイズ B84W57H87
 出身地 傭兵の国ハイード
 好きなもの 愛用の魔剣「鞘無し」
 嫌いなもの すぐ逃げるやつ。臆病者。
 趣味 賞金稼ぎ
 好みのタイプ どんな苦境でも諦めない人。
 いざよい人。自分より強い人。

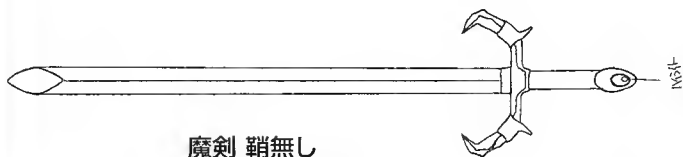
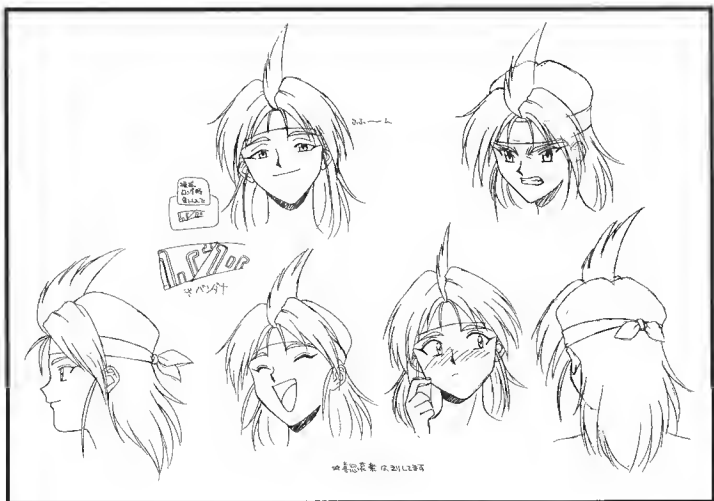
若いながらも自分の身長より大きな魔剣を自在に操り、近隣諸国にその名を轟かせている凄腕の女剣士で、一定の国に仕える事なく自由気ままな生活を送っている。傭兵又は賞金稼ぎを生業としており、狙った獲物は逃がさないという嗜みである。しかし、彼女の人生において、ただ一度だけ仕損じた事がある。その相手とは…。

肩甲骨は左右非対称です



バツグンな模様がある



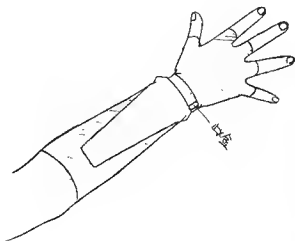


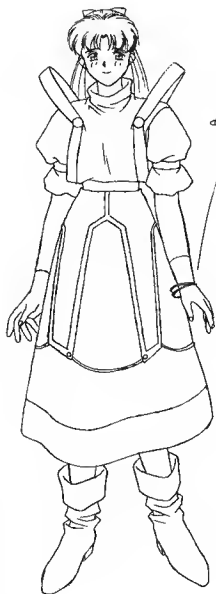
魔剣 鞘無し

■カルミーの独り言■

「おう、なーにしかけたツラしてんだよ。
あんたも賞金稼ぎか？へへっ、オレ
はカルミーてんだ。結構有名なんだ
ぜ！あんたも名前ぐらい聞いたこと
あるだろう？まあ、間違ってもオレ
を敵にまわさないようにな！」

(CV：日高奈留美)





左胸の
アーマー
ロイヤル
装束で

サージュ

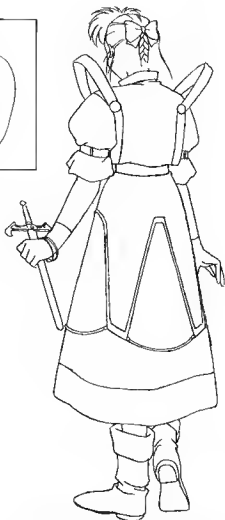
Sarge

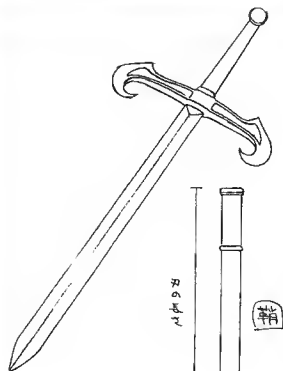
種族 人間
職業 呪術師
年齢 17歳
身長 166cm
体重 47kg
3サイズ B79W52H83
出身地 遺跡の国ルーイン
好きなもの 呪術
嫌いなもの いじめっこ
趣味 呪術の研究
好みのタイプ いじめない人。
大声を出さない人。

幼い時から苛められっぱなしだったため、小心で些細な事でおびえ、すぐ泣きそうになる。人前にもあまり出ようしない。人に認めてもらうため(と、本人は言っているが単に復讐のため)に、修行の結果、呪術を会得した。その能力はなかなかのもので、試しに使った呪術により貴重な遺跡を半壊させた。

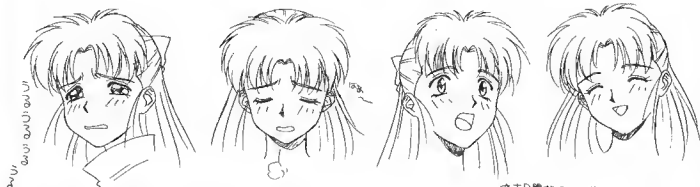
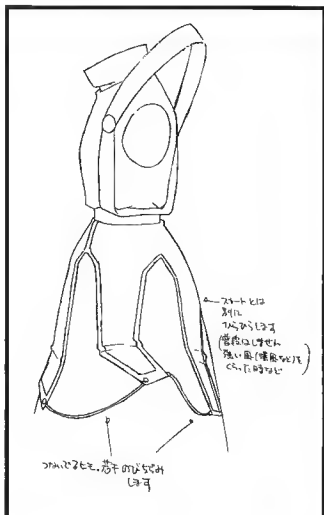
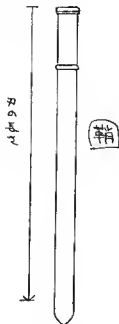


お、
タチ装束で





ショートソード

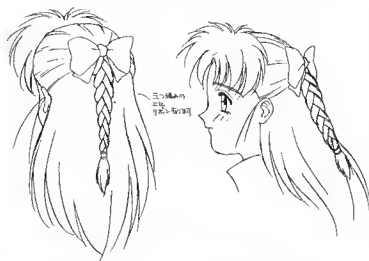


さうさ 大いさげと、つばき、つばき、つばき、

■サーージュのつばき■

「……………い、今言いますから、そんな恐い顔しないでくださいよう。え、えーと、わたしサーージュっていいます。一応呪術なんか使えたりするんです…。」

(CV：山崎和佳奈)

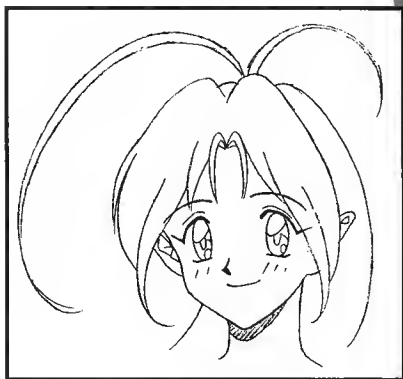




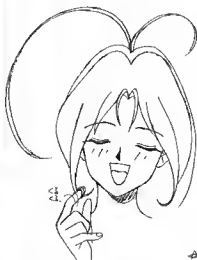
ターナ Turner

種族 妖精
職業 弓使い
年齢 16 歳(人間年齢に換算)
身長 152cm
体重 44kg
3サイズ B76W54H81
出身地 妖精の国アイリー
好きなもの . . . 自慢の髪の毛
嫌いなもの . . . 自然を破壊する人
趣味 髪の毛の手入れ(どんなときでも手入れだけは忘れない)
好みのタイプ . . 自然を愛する動物好きな人

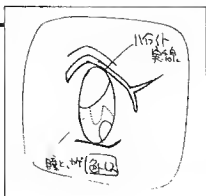
妖精の国出身の妖精。主人公が妖精の国の入り口に行ったとき、たまたま居合わせた。妖精の国に入るには妖精の助力が必要であり、妖精は自分が認めた者にしかその力を貸さない。主人公には特に邪念はなく、主人公の持っていた家宝である名剣「凍牙」に宿っている水の精霊を聞きし、ターナは主人公に力を貸す。



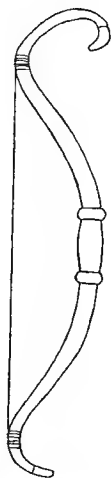
ターナの髪型
案出です



お花畑の仁義等 子供、バカも出い下さい。



ロングボウと矢



■ターナの一言■

「ボク、ターナ、妖精族のターナよ。

ん、こら、だめよ花を採っちゃ!これだから人間て嫌いなものよ!」

(CV: 鉄炮塚葉子)

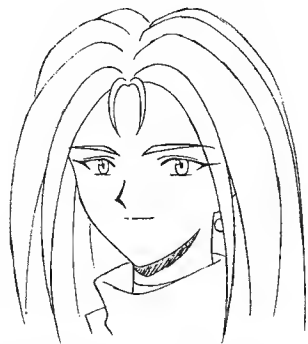
ナルター Naruta

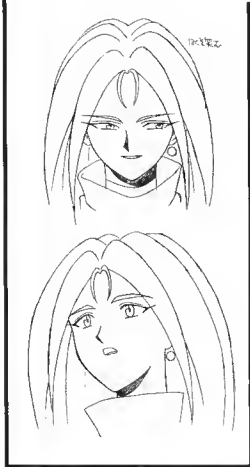
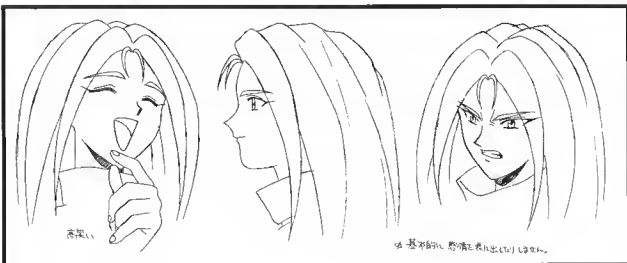
種族 人間(本当は神族一筋の守護者)
 職業 戦士(本当は死神)
 年齢 22歳(人間年齢に換算)
 身長 179cm
 体重 59kg
 3サイズ B90W58H88
 出身地 黄泉の国ネーザ
 好きなもの 清らかな魂
 嫌いなもの 偽善者
 趣味 特になし(本当は魂を集めること)
 好みのタイプ 清らかな魂の持ち主

神の僕であり、この世界の死者の魂を管理している。しかし、その性格はいい加減なところがあり、主人公の強く個性的な魂に引きつけられ、本来の任務を放棄し主人公につきまとう。攻撃魔法を得意とし、その威力はパーティ随一である。

この一連
素直な素顔とqat
自由に動かせる

花子のひびき
しき

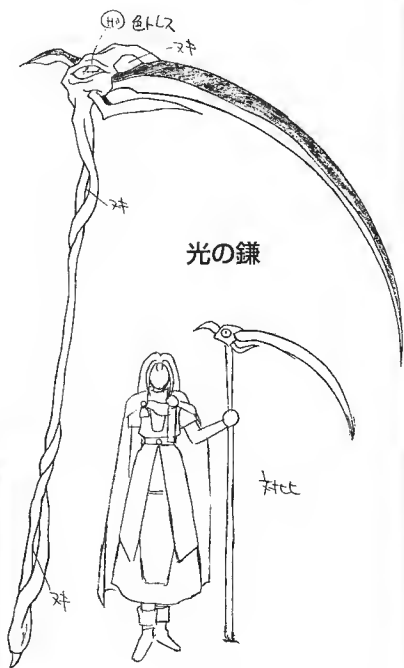




■ナルターの独り言■

「あなたの顔には死相が出ているわ。なーんてね。驚いた？ あら、ごめんなさいわたしはナルターっていうの。まっ、せいぜい本当の事にならないように頑張ってるね、ぼ・う・や。」

(CV：山田美穂)



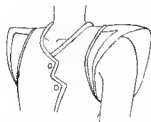


ハミュン Hammune

種族 人間
 職業 魔術師
 年齢 19歳(その外見で主人公は
 年下だと思っている)
 身長 150cm
 体重 38kg
 3サイズ B71W48H77
 出身地 魔法王国マグ
 好きなもの . . . 師であるクーマからもらった
 魔法の杖
 嫌いなもの . . . 魔物
 趣味 魔術の研究
 好みのタイプ . . 思いやりがあり、決断力のある人

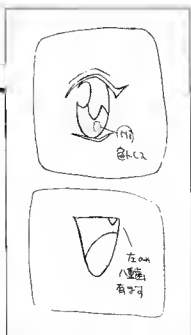
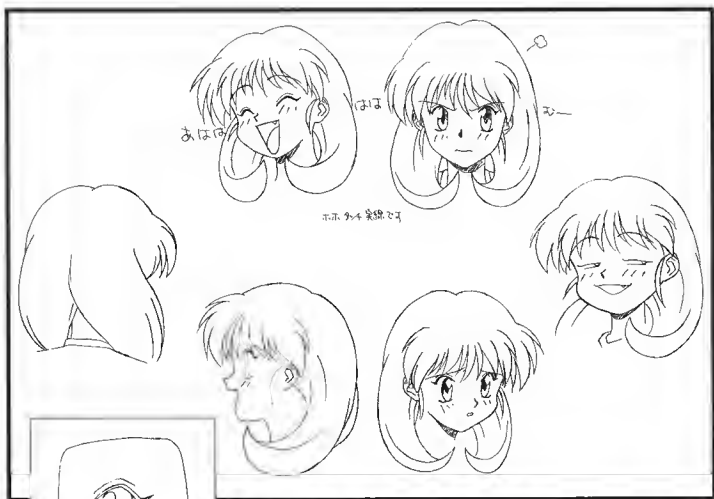
この世界において魔法では一番の実力を持つと
 される「クーマ」の一番弟子で、世界を構成する四
 大元素のうち、「火」、「地」、「風」の3つを操る事が
 出来る。幼い風説だが、主人公より年上でありそ
 の魔法の実力はかなりのものである。そんな彼女
 だが「クーマ」のもとに来る前の素性は不明で、そ
 の風説と四大元素の残りの一つ、「水」の力を発揮
 出来ない理由は誰も知らない…。

スカートの下



ペンダントの下





■ハミュンの一言■

「ハミュンだよ——！これでもクーマ先生の弟子なんだよー。えっ？クーマ先生知らないの？そんなことじゃ、みんなにばかにされるぞおー！」

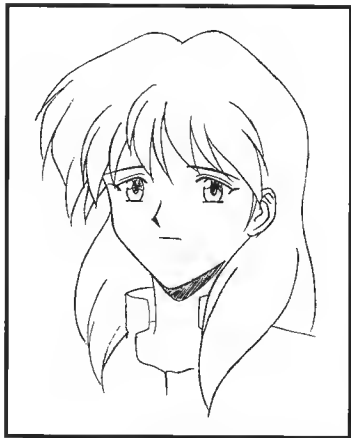
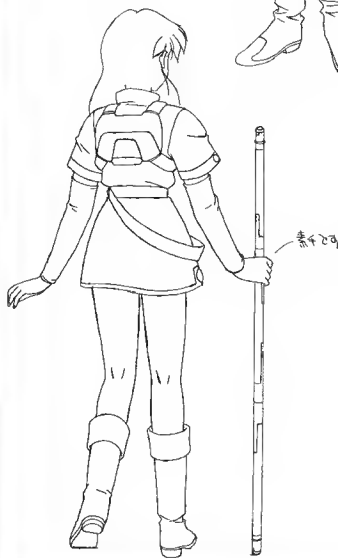
(CV：原田かおり)

精霊の杖

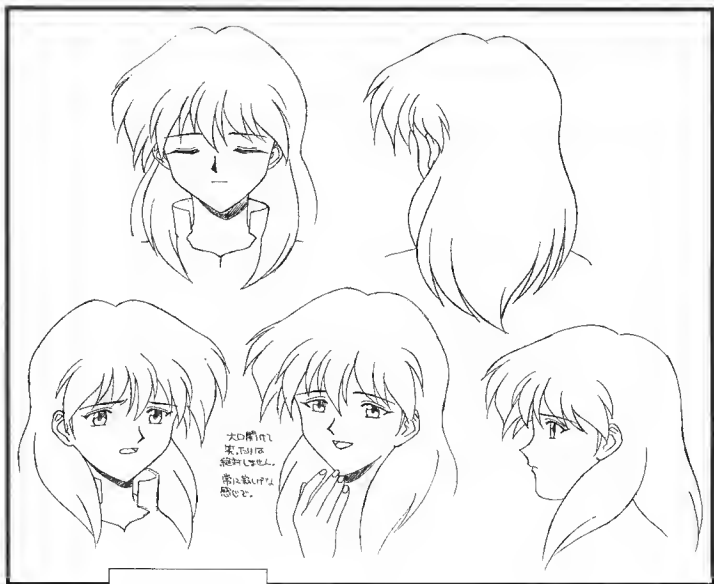


マヤ Maya

種族人間(本当は人工生命体)
職業戦士
年齢19歳(人間年齢に換算)
身長170cm
体重51kg
3サイズ887W57H86
出身地機械王国シンマ
好きなもの国王
嫌いなもの自分
趣味無し
好みのタイプ人のことを陰険しない人。
物静かな人。



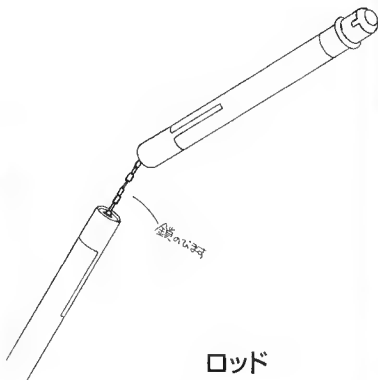
とある街で兵士に拉致されそうなのを主人公に助けられ、以後行動を共にするようになる。何ら普通の人間と変わらない風貌だが、実は魔法文化とは違う文化形態の国「シンマ」、その国の錬金術師(科学者)が作り出した人工生命体である。ほぼ人間と違いがなく、違いがあるといえば痛みを感じないという事である。肉体が破損(極端な話、片腕が無くなるなど)しても、新たなパーツを付ける事により再生が可能。



■マヤのつぶやき■

「わたくし、マヤと申します。
えっ私の出身ですか？申し
訳ありませんけどそれはお
教えできませんわ。もし知ら
れてしまったらわたくし…」

(CV：鈴木砂織)



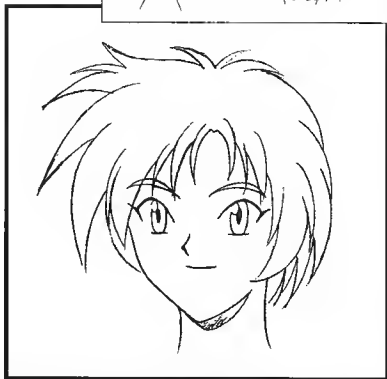
ロッド



ヤーム Yarm

種族 人間 (現在は呪いにより半獣人)
 職業 盗賊
 年齢 20 歳
 身長 176cm
 体重 60kg
 3サイズ B91W58H90
 出身地 盗賊の国シバ
 (に幼いころ捨てられていた)
 好きなもの . . . お金
 嫌いなもの . . . 猫、トラップ
 趣味 宝探し
 好みのタイプ . . . 小さいことにこだわらない人、包容力のある人

本来は人間であり盗賊家業を生業としていた彼女だが、2年前冒険先で見つけた宝箱を開けたとき、不覚にも宝箱にかけられていた呪いの魔法に引っ掛かってしまい、猫になってしまった。その後様々な困難を乗り越えて、徐々に人間の姿に戻ってきたがまだ完全ではなく、体の部分部分が猫のそれになっている。完全な人間体に戻る方法を探すため冒険をしている。

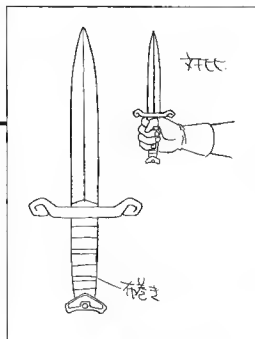




表情は髪の中に隠れても
ちゃんといかに思える。



この時も
⑤としよう。

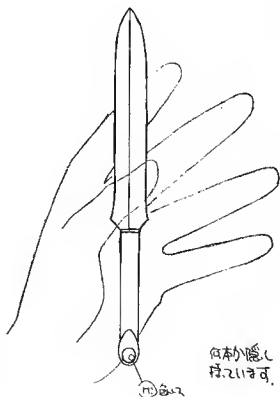


ダガー

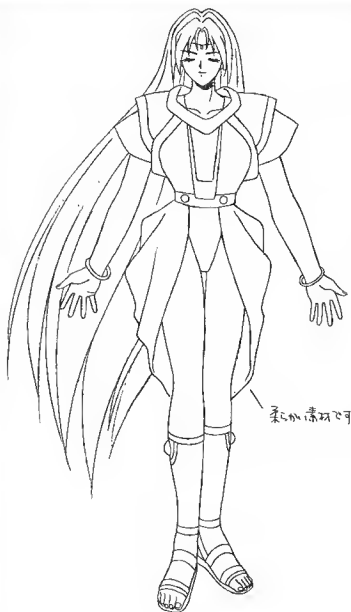
■ヤームの一言■

「ウニャーオ、じゃなくって、こんにちは! あたいはヤームっていうんだ。まったくまったもんじゃないぜ、2年前宝箱開けそこなってトラップに引っ掛かってさ、おかげで猫に…、いや、何でもないんだ、またな!」

(CV: 山本美由紀)



短剣

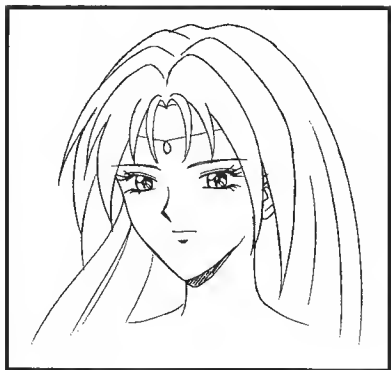


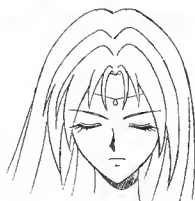
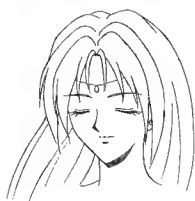
柔にカボテン

ワイズ Wise

- 種族 人間(本当はこの世界の創造神)
 職業 魔術師
 年齢 22歳(人間年齢に換算)
 身長 179cm
 体重 59kg
 3サイズ B90W58H88
 出身地 特定不可(他の6神と共に
 冥付いたら存在していた)
 好きなもの 魔王ダークロード
 嫌いなもの ダークジー(真のボス)
 趣味 世界の創造
 好みのタイプ ダークロード(身を呈して人
 を守ることの出来る者)

この世界「虚空の道」を創造した神々のうちの一人で、生命を生み出した神である。遙か彼方に居たが「ダークロード」と同じくこの世界を救うため、この世界へ戻ってきた。神が人間に直接干渉するのは神々の間では禁忌とされているが、あえて人間を救うために干渉する事を決意する。この世界を創造した6人の神々の中で唯一女性の形態をしている。





や 潮い表情になりませー



■ワイズの言葉■

「私はワイズ。この世界『虚空の道』に破滅の危機が追っています。さあ立ち上がるのです。残された時は長くはありません。」

(CV：森田めぐみ)

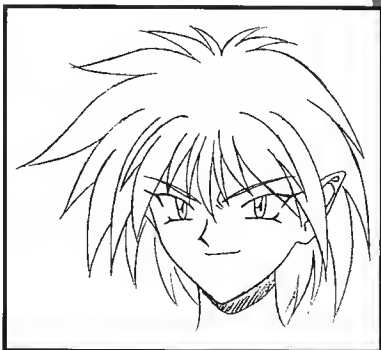
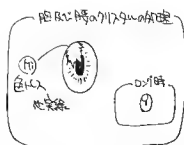


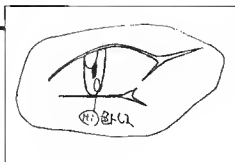
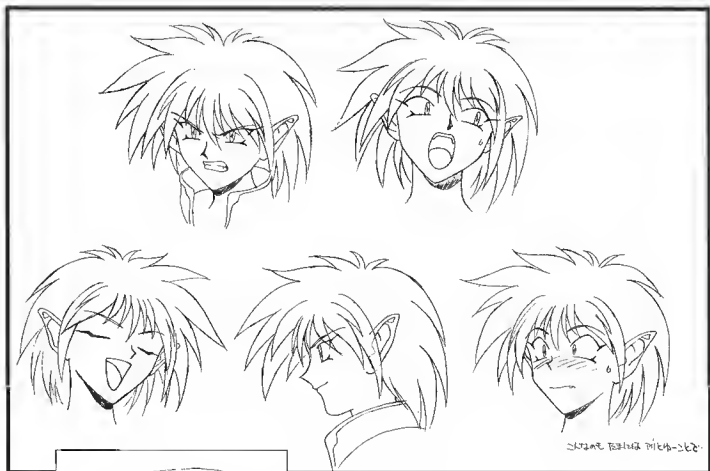
ラミーユ Lamille

種族 魔族
 職業 四天王ゴーレムマスター
 年齢 17歳
 身長 169cm
 体重 56kg
 3サイズ B88W56H86
 出身地 暗黒の国クネス
 好きなもの 破壊
 嫌いなもの 正義、人間
 趣味 ゴーレム制作とゴーレム
 による人間いじめ
 好みのタイプ なし(そういう感情は
 今の所持ち合わせていない)



主人公を抹殺するために魔王ダークロードが編成した四天王のうちの一人にして、魔王ダークロードの一人娘。ゴーレムを操るのが得意で、数々のゴーレムを主人公にけしかけて来る。何度目かの対戦の時、暴走した自分のゴーレムに殺されそうになるのを主人公に助けられ、以後行動を共にするようになる。





■ラミーユの独り言■

「ふんっ、人間なんていう虫けら
風情がこのラミーユ様に話しか
けんじゃないよ! いずれ皆殺し
にしてやんだから。あやまっても
無駄だからね! まあせいぜい抵
抗して楽しませてくれよな!」

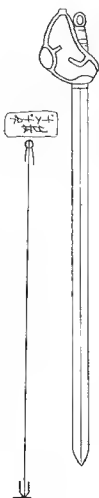
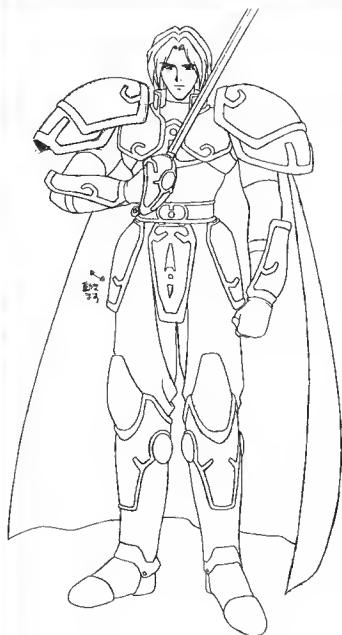
(CV：渡辺久美子)



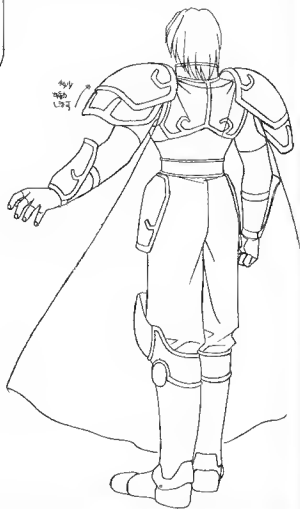
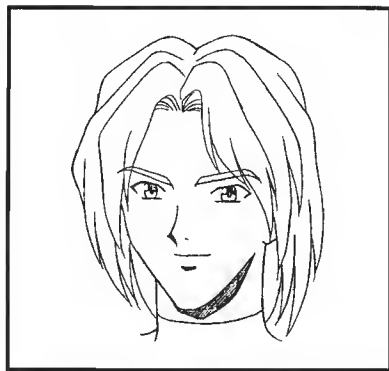
イナル

Inar

種族人間(本当は神によって創造された)
 職業聖騎士
 年齢18歳
 身長183cm
 体重68kg
 3サイズB-W-H
 出身地不明(神によって創造された)
 好きなもの . . . 平和な世界
 嫌いなもの . . . 悪
 趣味剣技の鍛錬、武器、
 防具の手入れ
 好みのタイプ . . 慕ってくれる人なら誰でも

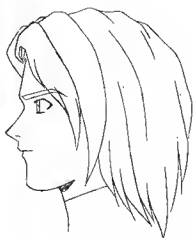


世界の人々から勇者といわれている剣士で、かつてこの世界「虚空の道」を創造した神々のうちの一人の生まれ変わりともいわれているが定かではない。「負」の力を察知する能力が高く、小さな悪も決して見逃す事はなく、主人公のいく先々に現れ、主人公より先に事件を解決してしまう。人々にとってはまさに勇者であり、主人公にとっては単に嫌なやつである。主人公がぼけっとしていると、目当てにしていた女の子を取られてしまうので注意しなくてはならない。





★ 髪の色は
色はス

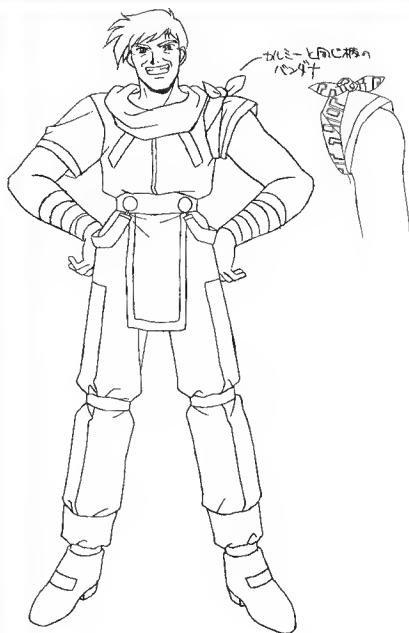


■イナルの言葉■

「私が勇者ですって？とんでもない。周りの人がそう言っているだけです。魔王を倒すためお互い頑張りましょう。」

(CV：関俊彦)

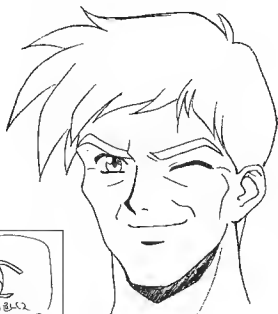
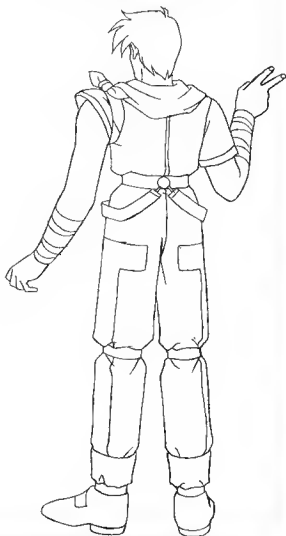




ディーザ Deeza

種族 人間
 職業 戦士
 年齢 36歳
 身長 188cm
 体重 71kg
 3サイズ 8-W-H
 出身地 聖なる国シャイン
 好きなもの 亡くなった妻
 嫌いなもの 神殿(面倒くさい事を押し付けるから)
 趣味 息子修行と称して苛めること
 好みのタイプ 亡くなった妻

かなりおおざっぱな性格をしており、自分が背負っているものを周りに感じさせない。その性格からいい加減に見えることもあるが、やることなすこと全て理屈が通っており、周りの者を感じさせる。剣技はこの世界でも5本の指には入る腕前で、家宝の名剣「凍牙」の威力も相まって、二十数年は負け知らずである。息子である主人公に剣技を教えているが、主人公に見れば単なるしごきとしか映っていない。今でも無くなった妻と息子である主人公を心の底から愛している。





■ディーザの言葉■

「何もたもたやってんだ。
早くいってこいや。いい
娘連れて来いよ!」

(CV：小杉十郎太)



☆ 感情豊かに
何とも有様に
思える

イフリート

Efreet

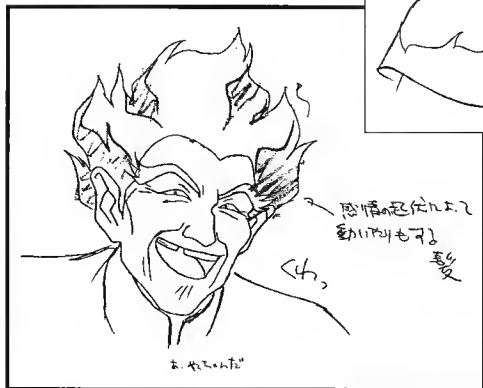
髪が
ムカバで

素手

ササ

アヤ-
バヤ-ン

4+



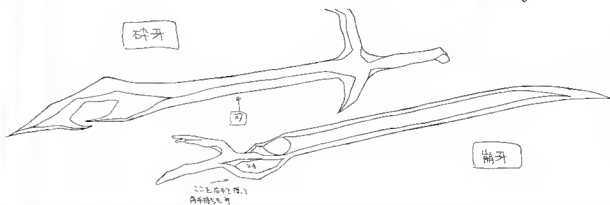
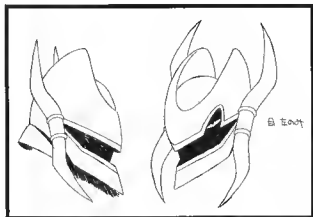
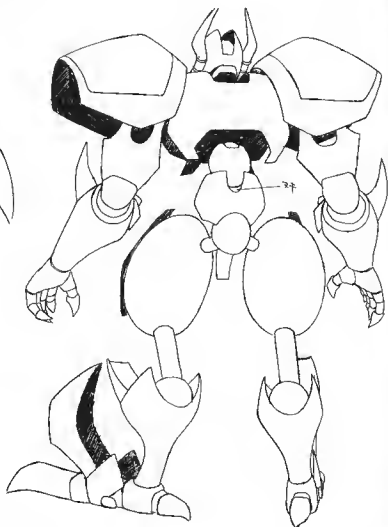
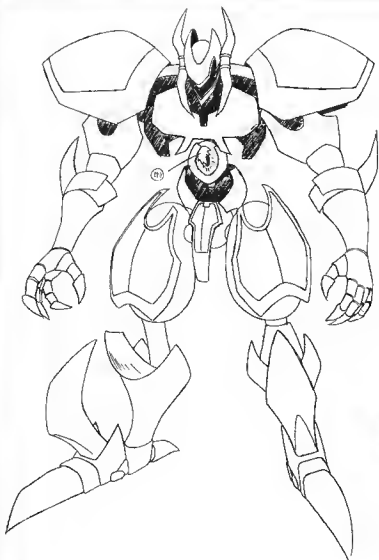
感情の起伏による
動き出しも可
髪

お、や、い、な

ソードマスター Sword Master

魔王四天王の一人。あらゆる剣技を身に付けた剣士で、高速で繰り出される剣は普通の者なら決して避ける事は出来ない必殺剣。騎士の風貌をしており、その精神、言葉遣いも騎士道に通じるものがある。この世界で「聖剣」の次に強い剣である「名剣」、そのうちの2本(名剣は全部で5本)を持っている。ソードマスターの正体は神に仕える天使であると同時に、この世界で伝説の、一番強力な名剣「皇牙」の化身である。

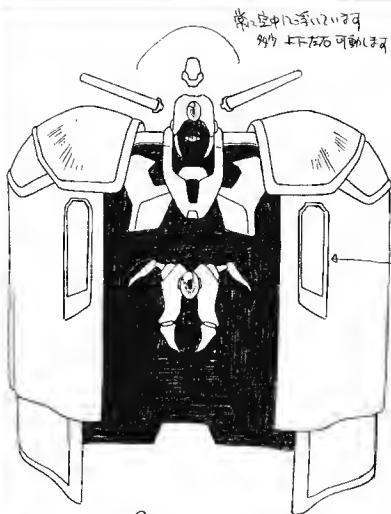
(CV：成田剣)



マジックマスター Magic Master

魔王四天王の一人。この世界を構成する四大元素の「地」「水」「火」「風」の全てに関する呪文を行使する事が出来る。この世界の最高の魔術師と言われている「クーマ」と互角か若しくはそれ以上の力を持っている。四天王の中では一番残忍な性格をしており、人をからかうような口の効き方をする。

(CV：石野竜三)

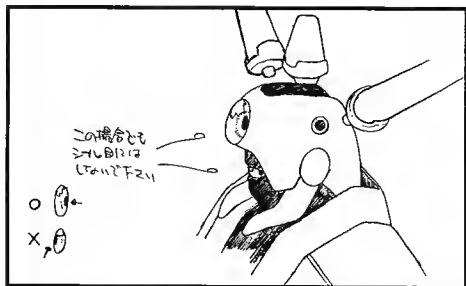
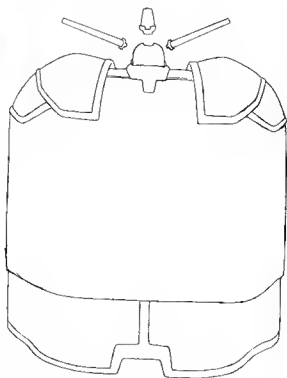


常に空中に浮いていける
から上下左右可動出来る

魔法は
魔法の
力で
行う
しる



腕 首は
見えない
(両腕有り)



この場合と
シメは
しめよう

○ ●
× ●

アンデッドマスター Undead Master

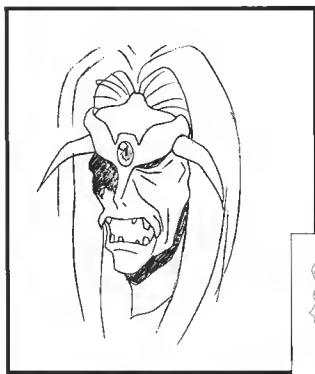
魔王四天王の中でもっとも古くから魔王に仕えて
いるとされている。この世の法則に逆らい、一度
死んだものを再び現世へと呼び戻すことが出
来、それら操る。本人もこの世の理に逆らう術
を自分自身に施しているらしく、既に数千年の歳
月を生きている。最年長らしく、言葉遣いも落ち
着いており、老紳士といった感じである。

(CV：宇垣秀成)

腕の付け根には
隠れていません
袖に1個づつ
です。



腕、手首部分とす
シムにはふたは
ちと短くても
かまいません

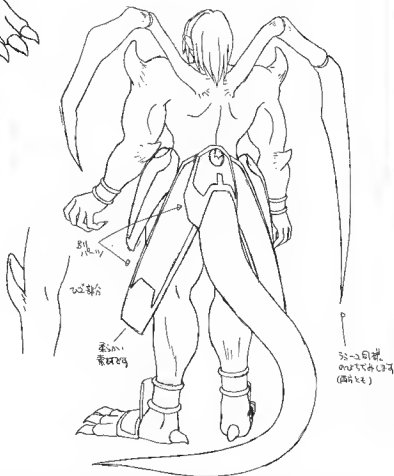
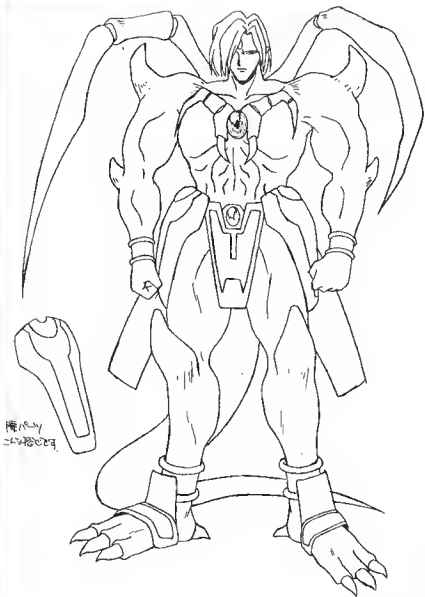


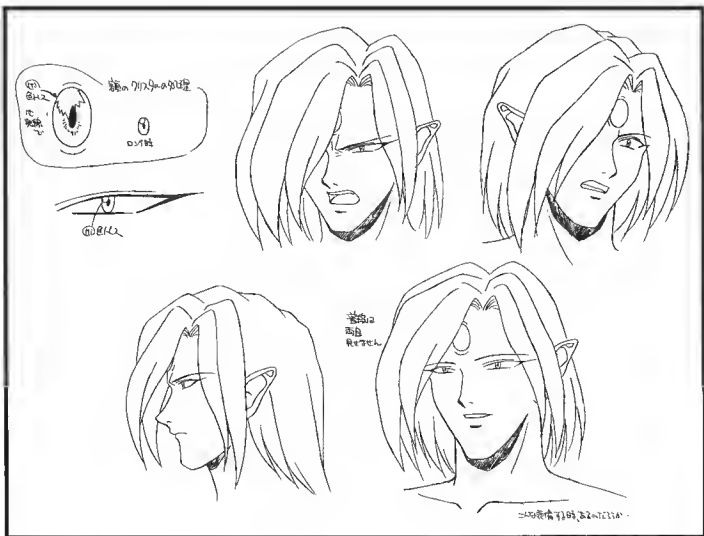
ヒモで結んでいます

ダークロード Dark Lord

「負」の象徴として心無い人間や魔族に崇拝されており、そういった者達の声に呼び覚まされ、この世界を滅ぼすという。その正体はこの世界「虚空の道」を創造した神々の内の一人であり、唯一この世界に留まった神である。負の属性が強かったので「死」と「破壊」、そして「闇の創造」を司るようになった。しかし、悪というわけではなく、むしろ人間の、そして全ての生命のためその身を犠牲にしている。復活を果たしこの世界を滅ぼそうとするという事になっているが、「虚空の道」を消滅させる異世界の神(真の最終ボス)を倒す事の出来る唯一のアイテムである「聖剣」を産み出すためには、強大な闇を創造しそれを打ち破る者を育てねばならないので、そのように仕向けると必然的に悪になってしまうのである。だが、全ての生命のためならばと自ら悪役をかって出ている。

(CV：中田譲治)

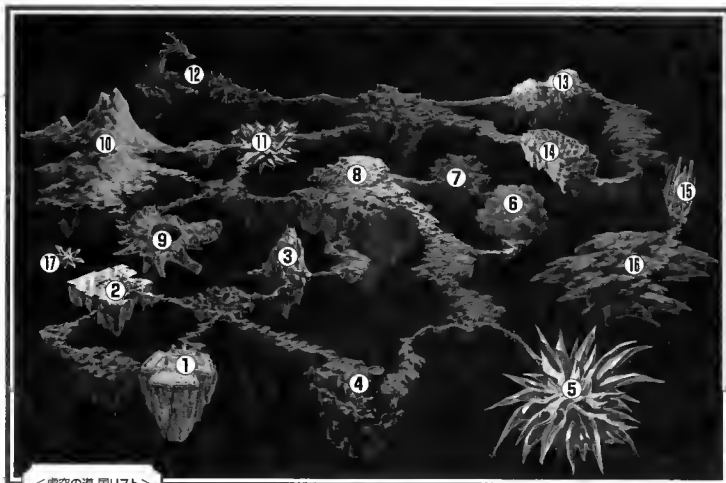




ケインとヒロイン達が冒険の旅
を駆け巡るブルーブレイカーの
世界。ここでは、冒険の舞台
である国々の緻密かつ膨大な
設定資料を一挙公開!

※初期の設定資料の為、一部完成版と異なる場合があります。

ブルーブレイカー の 世界設定



<虚空の道 国リスト>

- ① 花の国ラーウ
- ② 聖なる国シャイン
- ③ 傭兵の国ハイード
- ④ 遺跡の国ルーイン
- ⑤ 水の山
- ⑥ 妖精の国アイリー
- ⑦ 亡くなった国
- ⑧ 魔法王国マブ
- ⑨ 機械王国シンマ
- ⑩ 火山の国ルカーノ
- ⑪ 水の国レクター
- ⑫ 龍の崖
- ⑬ 盗賊の国シバ
- ⑭ 軍事国家トル
- ⑮ 浮遊王国フール
- ⑯ 暗黒の国ウネス
- ⑰ 離れの国ディータ

いつかはすべての道が崩れ去り、全てが闇
の中に消えてしまふかもしれない・・・

「虚空の道」と呼ばれる6人の神によって作
られた世界が物語の場である。この世界は
広大な空間に、わずかばかりの大地と多少
の道のみによって構成された世界である。
上空からみればその様は、さながら蟻の巣
を真横から見ただような感じであり、道を踏
み外せば漆黒の闇に落ちて行き、2度と上
にあがる事は出来ない。その様な危険極ま
りない世界ではあるが、この世界の住人に
とってそれは当たり前の事であり、気に止
める者はいない。なかには何等かの力によ
り、数キロ単位の道が崩れる事もあり、数
百、数千の命があつと言う間に失われる事
もある。人々はわずかな大地に国を築き、
大きな道には村を作り、縦横に走る道で他
の国や村と交流して生活している。

《世界設定》

《虚空の道と国々》

「虚空の道」はその名が示すとおり、暗黒の空間に道がメインとなつて構成されている世界である。国と呼ばれている物が存在するが、道がメインとなつているため一つの国自体はさほど大きくない。というよりも大きく出来ないものである。まず土地が極端に制限されているため居住区が拡張できないという事と、あまり一ヶ所に多大な加重がかかる道と漆黒のかたに落ちてしまう事が原因となつている。人口が増えた場合はある程度の集団でその国を出て、新たな道を開拓しそこに住むようにしなければならない。しかし、今までそういった事はあまり行われていない。何故、新たな道を開拓する必要があるかというと、「魔物」の存在がある為である。この世界で人間に敵対し、絶対的な力を持つ存在である魔王「ダークロード」を王と崇め、人間に害を及ぼす魔物や心悪しき者が暮らしている「暗黒の国クネス」。そこから多くの魔物達が各地に散り、罪の無い人間を殺戮するのである。魔物が人間を殺すことにより人口が一定に保たれており、悲しい事ではあるが魔物の存在がこの世界を支えている一因とも言えるのである。

花の国ラーワ

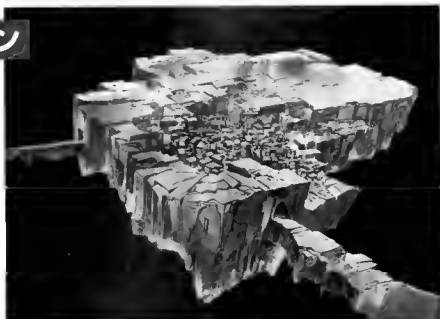
1

国の至る所で花が自然に生息。もしくは栽培されている国。人々に、そしてこの世界の創造神に捧げるかのように多種多様な花が存在しており、見る者の心を和ませている。花以外にはこれといったものはなく、花がこの国の産業となっており、国を支えている。



2 聖なる国シャイン

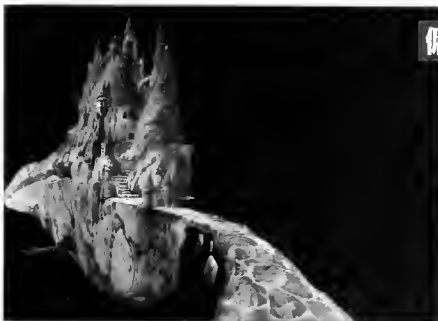
この世界「虚空の道」を作った創造神の内一人、光の創造神を国をあげて信仰している国。国の中心には光の創造神を信仰している大神殿があり、それを囲むように家々が建っている。ここに住む住人の9割以上が信徒であり、アーシャもこの国の出身の例にもれず、光の神を信仰しており、神官見習いとして神殿に仕えている。



傭兵の国ハイード

3

この世界における大半の傭兵や賞金稼ぎが拠点としている国。傭兵と言っても、この世界においては国家間（人間間）の争いとは発生しないので、もっぱら魔物達に対しての存在である。また、傭兵達は魔物、人間問わずに賞金首となった者をとらえる賞金稼ぎも平行して行っていることが多い。この国の「傭兵ギルド」は各地の状況を把握し、ギルドに登録している者に仕事を斡旋する仕組みになっている。カルミールはこの国を拠点としており、冒険等が無い場合は賞金稼ぎなどを生業としている。



遺跡の国ルーイン



遥か昔、魔王ダークロードが拠点としていたとされている遺跡の側に作られた国。現在、魔王はいないが、知性無い魔物が遺跡の奥でうごめいており、安全な場所となっている訳ではない。しかし、魔王ダークロードが残したと思われる遺産が遺跡には眠っており、それを手に入れるべく、集った人々が作り上げた国である。遺跡の内部は魔物の他にも、現在でも作動するトラップが各所に配置されており、遺跡の探索を困難なものとしている。遺跡に踏み込み出てこなかった者は数日、数ヶ月ともいわれている。しかし、この遺跡では他では決して得ることの出来ない、貴重な品々が手に入る為、危険と知りつつも入っていく者が後を断たない。呪術師のサージューはこの出身であり、遺跡内部で今日も危ない呪術の修業をしている。

氷の山

5

その土地全体が氷に閉ざされている国。しかし、国と言っても現在は誰も住んでいない。また、進入を阻止するかのようになり、常に吹雪が吹き流れており、奥に何があるのかは誰も知らない。





妖精の国アイリー

6

この世界で唯一妖精族が住んでいる国。巨大な大樹のみが存在しており、その大樹が国そのもので、中に多くの妖精が暮らしている。魔法王国マグと肩をならべる事が出来るほど魔法が発達している。しかし、マグと違い、この国の魔法は攻撃的な魔法は発達していない。と言うよりも妖精族は争いと破壊を極端に嫌うため、発達させないのである。また、魔法のみならず、野蛮な行為を妖精は嫌い、国の入口には幻術が施されており、そういった者には入口すら見えず、妖精が認めた者しか中に入る事は出来ない。妖精のタナオも当然のごくこの国の出身であり、ケインを入れるようにするのも彼女である。

7

亡くなった国

かつては豊かな自然と共に繁栄していた国の跡地である。ある日の事、国民のほとんどが一夜にしてアンデッドと化し、その事に危険を感じたこの世界の番人であるドラゴンロードが、アンデッドと共に国をその口から吐く炎で焼き尽くした。結果、土地の表面には破壊された建造物が散乱し、生命の匂いを感じさせない見るも無惨な場所となった。今では誰も寄りつけない土地である。

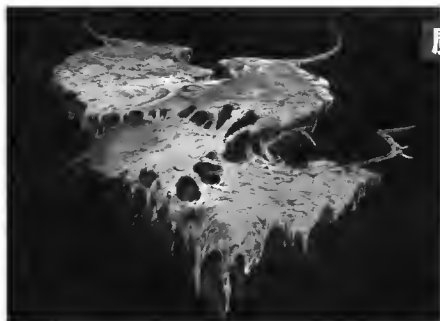


■クーマ■

魔法王国マグ

8

魔法文明が恐ろしいほどに発達した国。古より魔法文明が根付いており、現在解析されている魔法の種類、威力ともにこの世界で1、2位を争う程である。特に攻撃的な魔法の発達が進んでおり、この国で優秀な魔術師が数十人もそろえば、一国を消し去ることも可能と言われている。また、世界一の魔術師と名高いクーマが屈を構えており、その一番弟子のハミュンもここに住んでいる。



機械王国シンマ

9

ある意味で魔法王国マグと反対に位置している国で、機械文明が発達している。だが、発達しているといっても他の国々に比べれば、実態の所は未だ蒸気等がメインとなっており、電気などといった高度なものは今のところ使用されていない。最近では「ボムシクルス」や「コーレム」といった人型の人工生命体の開発を中心に行っているようであるが、その真相は定かではない。戦士のマヤは、この冒険者ギルド付近で、兵士に捕らわれる。そうになっているのをケンに助けられる。



火山の国ルカーノ

10

この世界で数少ない火山が街のすぐ横にある国で、その火山は休火山ではなく、活火山である。なにゆえその様な危険な場所に住んでいるかというと、この世界でも有数の広い土地があるからである。この世界において広い土地は命にも優るとも劣らない存在なのである。だが、ここ最近では火山の活動が活発となり、人々を不安に陥れている。



水の国レクター

11

この世界で唯一の湖がある国。普通の道の数倍はある幅を持ち、それゆえに今までにその貴重な土地を手に入れんと何度も湖内に侵入を試みたが、この湖にはこの世界の番人である、ドラゴンロードの分身である「水竜」が住んでおり、その力の前に何者もこの湖を侵食することはいえないでいる。最も湖さえ侵さなければ、水が豊富の良い場所である。





龍の崖

12

この世界の主人であるドラゴンロードが住む場所。ドラゴンロードは人間だろが龍族だろが、一定以上の力を持ったすべての者を、世界のバランスを保つため排除する命令を創造神から受けている。ドラゴンロードは長い年月の末、道と一体化しその場を動くことはない。だが、ドラゴンロードは巨大で、その全長は道と同一化しているところを含めれば、100メートルはくだらない巨大さを誇り、動けないと行ってもその口から吐く強烈な炎は世界の至る所まで届くと言われており、実態その通りである。

13

盗賊の国シバ

世界各地に点在する盗賊ギルドの拠点がここシバである。といっても盗賊ギルドは表だって行動はしておらず、一般人の目にその姿が入ることはない。見た感じは普通の国とそう変わりが無いが、人口の7割は盗賊ギルドに登録している者達である。ケインの仲間となりうるヤームもこの出身で、盗賊稼業を生涯としている。



軍事国家トール

14

国民の大半が国に仕える兵士で構成されており、その軍事力は近隣諸国の驚異となっている。もっとも、その力は魔物を討ち滅ぼすための力であり、人々に向けられることはない。騎士団が国の中核をなし、その発言力にはかなりのものがあり、実質は騎士団が国の主導権を握っていると言っても良いくらいである。



15

浮遊王国フロール

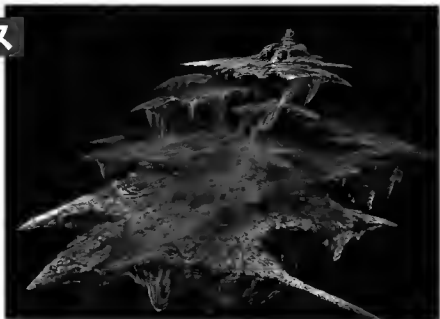


浮遊王国と呼ばれているが、実際に浮いている訳ではない。この国の建国当初は小さな城が普通に通道の上に有るにすぎなかった。いつしかその城を中心に上下左右を問わず、ぐるっと覆い尽くすように拡張されていき、今では巨大な国となった。その様は横から見れば「道」という串に突き刺さった「巨大なボール」を連想させる。最も過常ならばこのような拡張のしかたをすれば、間違いないとその垂さに耐えきれず道ごと落ちてしまう。よって、浮いているようであるということから、「浮遊王国」といつしか呼ばれるようになった。どのようにしてこの状態を保っているのか不思議であるが、一説では古代の魔獣が下から支えているといわれているが真相は定かではない。

16

暗黒の国クネス

魔王ダークロードを信仰する魔物や人間が住んでいる国で、その中心にはまがましい魔王城がそびえ立っている。国中に暗黒の気が満ちており、並み大抵の者であればその気を受けただけで意識が崩れ去り、常人同様になると言う。魔王不在の折りには魔王四天王が国を治めているとされている。



17

離れの国ディータ



この世界において唯一道でつながっていない国。よってそこに行くことは出来ず、今現在人が住んでいるかどうかが、まだどういった物があるのかは不明である。最も周囲の国からはと見た感じではいたした物が在る訳でもなく、土地自体にもそれ程価値はないようなので、人々の関心は薄い。



ル・イン遺跡の深奥に連なる太古の國跡を冒険者達が再興した国。遺跡より古くから存在し、かつてはデイーデと呼ばれていたらしい。神々が最初に創造した地とも言われ、地の底深く連なることから死者の魂が集う場所とも言われる。遺跡から魔工が去った後、冒険者達によりその存在が発見され、新天地として人が住むようになった。しかし、途中の遺跡が難所であるため人の行き来は少ない。

《虚空の道》

天体&気象

《星について》

虚空の道には「星」という概念はない。これは神々が「聖剣」を産み出すため、各世界に変化を持たせようとしたためであり、虚空の道には星は作られなかった。よって、夜空を見上げてこそこは一面の暗闇であり、星が瞬いているということはないし、星と言う言葉も存在しない。

星というものが存在しないので、星を降らせるといった呪文は使うことが出来ない。しかし、神や神の僕達は他の世界を見てきたので使うことが出来る。

《太陽について》

虚空の道には天体が一切無い。では朝や夜の概念はどうなっているかというと、これは創造神が作り出した魔法による擬似的な太陽の存在により、朝夜といった概念は存在する。この擬似太陽は季節、時間を問わず常に同じ所に位置しており、虚空の道の

地上部分も自転などして動いている訳ではないので、擬似太陽を探せばいつも同じ位置に見える。朝と夜はこの疑似太陽の拡大、縮小により訪れる。疑似太陽は物質で構成されている訳ではないので、大きさは自由に変わることが出来る。最も疑似太陽を操作できるのは神だけが。疑似太陽が拡大されれば朝、縮小されれば夜となる。当然の事ながら、この世界ではこれがあたりまえの事であり、真実なのでこの世界の人々はおかしいと思うようなことはない。

《気象について》

疑似太陽、大地が常に一定の位置に存在するため、普通に考えれば大気の流れ等が存在しないので、気象はおおむね一定に保たれる事となる。しかし、この世界には「地」、「水」、「火」、「風」の四大元素の精霊が存在し、その精霊の影響で気象が変化する仕組みになっている。精霊の影響力はさまざま、数分前猛暑だったところに吹雪が起くということも可能である。だが、そのようなことはよほどのことがない限り起こるものではない。

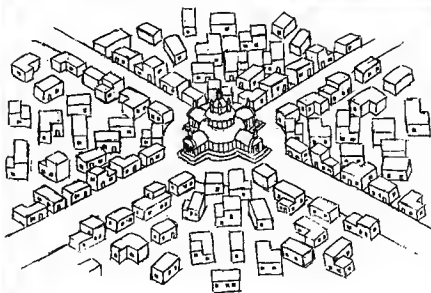
本邦初公開！
開発初期の美術設定を一挙掲載！

※初期の設定資料の為、一部完成版と異なる場合があります。

初期

美術設定

<シャインの街並み>



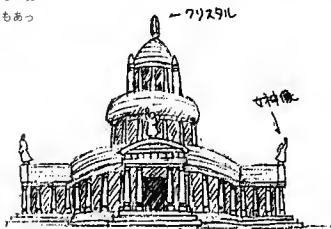
中央には大きな神殿がある。神殿は四方に入口があり、そこから大きな通りがまっすぐ伸びている。その通りの幾つかは、そのまま他国と繋がる道となり、その境には門がある。民家は神殿の周囲に円形に集まっており、土地が少ない事もあって密集ぎみである。神殿から少し離れると、家は無くなり田畑に変わる。

建築様式はギリシャのバルテノン神殿と近い。四方の入口には扉が無く常時人々に開放されている。入口上部には女神像が立っている。(これは創造神ワイズの像だが、キャラデザと合わせる必要は無いです。それらしければ良い。)中央の塔の上にあるのは、クリスタル(精霊石)です。(やはり色はお決まりの白)

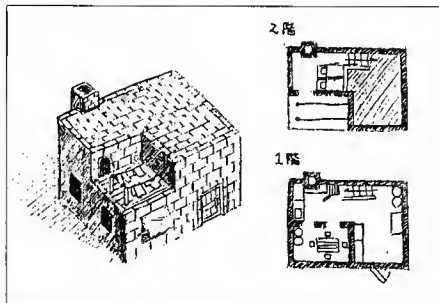
《聖なる国シャイン》

この世界では比較的平和な国(街?)。中央には大神殿があり、人々は創造神を信仰している。創造神信仰は根源的なもので他国にも信者が多い。シャインの人々はかなり熱心な信者で、仕事が休みの日には神殿へ足を運ぶのがあたりまえになっている。

<シャイン大神殿>



<シャイン平均的民家>

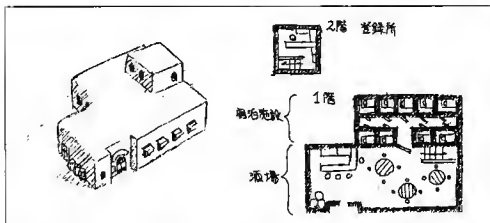


<女神像>

<冒険者ギルド>

冒険者ギルドは登録所の他に酒場と宿泊施設がくっついている。

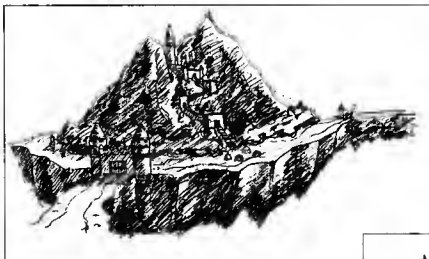
(色は民家と区別がつけば何でも可。)



《傭兵国家ハイード》 傭兵の国ハイード

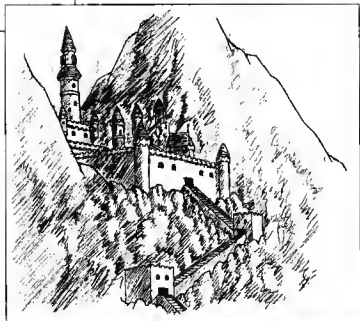
この世界における大半の傭兵や賞金稼ぎが拠点としている国。傭兵ギルドが中心となり、世界各地の状況を把握してギルドに登録している者に仕事を斡旋する仕組みになっている。仕事の内容は、国家間における戦争、魔物の掃討、賞金首の捕縛もしくは抹殺といったもので、傭兵たちはそれぞれ得意分野で選択し、ギルドに登録している。ハイードの中心は山にある要塞で、その経緯などは水滸伝の梁山泊にとっても似ている。

<ハイードの景観>

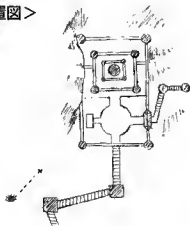


岩山の上に隠れるようにそびえ立っている要塞がハイードの中心である。他国とを結ぶ道との境には門(関所?)が設置されており、敵対国の急襲に備えている。(この国の人々の行う仕事柄、恨みを持つ国もある。もともと、時には味方だったりもするのだが…)山への入口(階段)付近には商人達のテントがある。

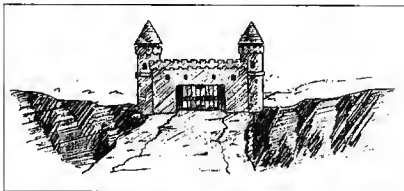
<要塞付近の景観>



<配置図>



<道との境にある門>

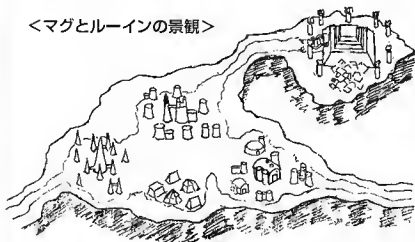


《魔法都市マグ&古の遺跡ルーイン》※魔法王国マグ&遺跡のルーイン

マグは遺跡ルーインの宝を目当てにやって来た者達が集まって、いつのまにかできた都市である。長い歳月の間に獲得して来たその業は、いつしかその特徴ごとに3つの流派に分かれ、今では魔術師・呪術師・錬金術師達が存在している。マグの住人は、他国からやって来た商人以外は、全て何らかの術師で日夜探索と研究に励んでいる。その内容は遺跡ルーインに入り、過去の遺産(魔導書・呪術書・魔法の品など)を探し出して持ち帰り、解説・分析を行うといった感じである。術師達はそれぞれのマスターの塔を中心に流派ごとに集まって生活している。

遺跡ルーインはその昔、魔王ダークロードが拠点としていた場所で、長い間探索されてきたにも関わらず、未だ多くの秘術・秘宝が眠っていると言われている。ルーインに繋がる道はマグからの一本しかなく、その為彼らの許可無くルーインに入る事はできない。

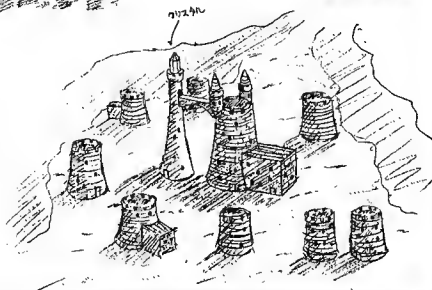
<マグとルーインの景観>

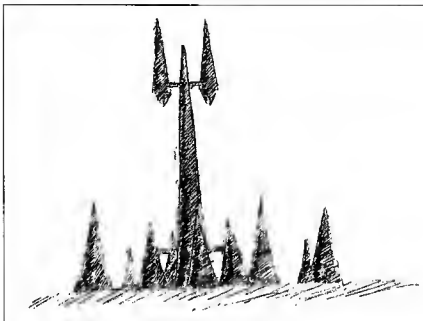


手前にあるのがマグ。奥がルーイン。マグは北＝魔術師、西＝呪術師、東＝錬金術師、南＝商人といった感じで集まっている。

<魔術師達の塔>

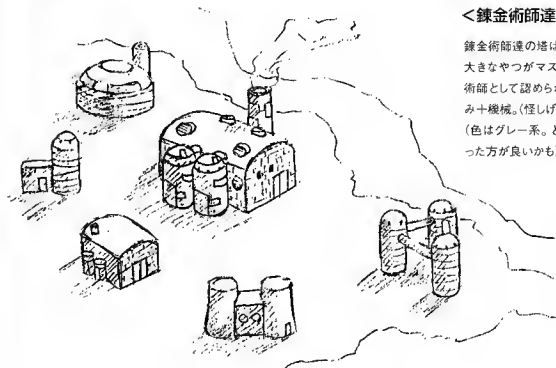
魔術師達の塔は、いかにもそれらしい感じ。二つのくっついている塔の左がマスターの塔。右の塔は魔術師になりたがっている者達の学び舎。その他の塔は魔術師として認められた者達の塔。塔は全て石組み。マスターの塔の上にあるのはクリスタル。(色は、マスターの塔だけ白。その他はグレー)





<呪術師達の塔>

呪術師達の塔は、尖っていて暗いイメージ。
ひときわ高いのがマスターの塔。その他は
呪術師として認められた者達の塔。塔は全
て石組み。(色は黒もしくは暗い色)

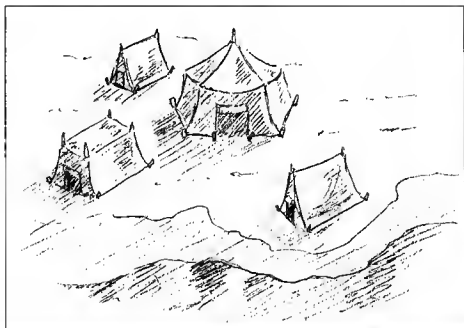


<錬金術師達の塔>

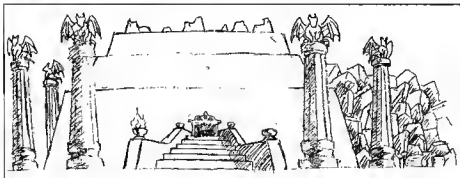
錬金術師達の塔は小さな工場といった感じ。
大きなやつがマスターの塔。その他は錬金
術師として認められた者達の塔。塔は石組
み+機械。(怪しげなタンクとかパイプ)
(色はグレー系。ところどころ派手な色があ
った方が良くかも)

<人々のテント>

ごく普通のテント。
大きなやつは酒場になってたりする。



<遺跡ルーイン入口>



ピラミッドみたいな建造物で、材質はコンクリートの様な物。(錬金術師達は、この材質についても研究している)元々は6・7段のピラミッド状だったが、ダークロードが出ていく際に破壊していった。術師達の中には瓦礫の下にお宝が眠っているかもと撤去作業をしている者もいる。10本の柱の上に立っているのはガーゴイル像。入口の両脇にあるのは燭台。(色は黄土。あまり光らない金色)

《妖精の国アイリー》

この世界で唯一妖精族が住む国。しかし国と言っても実際は超巨大な樹である。(この樹がアイリーである。下の土地は何でもない。)妖精達は、みんなこの樹の上に住んでいる。一見無防備な場所なのだが、悪意を持つ者に対する強力な結界が施されているし、善良な人々はこの樹に神聖さを感じているらしく近づこうとしないので、外の人間達が来ることはめったにない。妖精達の主食はこの樹が毎日実をつける木の実で、不思議な事にいつもピッタリの数である。主人公達が立ち寄った時、初めて余分な実をつけたらしい。

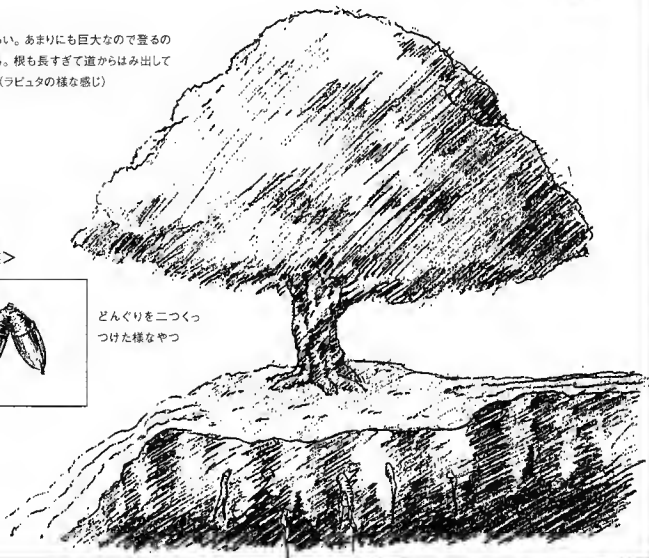
<アイリーの景観>

高さ100mくらい。あまりにも巨大なので登るのは比較的容易。根も長すぎて道からはみ出してしまっている。(ラピュタの様な感じ)

<木の実>



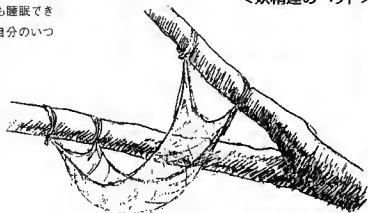
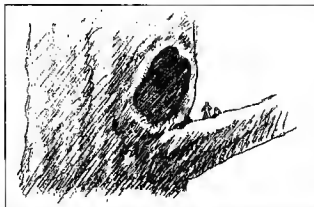
どんぐりを二つくっつけた様なやつ



妖精達はハンモックの様な物を枝の間に張って寝ている。しかし、べつにそんな物無くても睡眠できるらしいので、ベッドというよりは、家(自分のいつもの場所)的な意味合いの方が強い。

<妖精達のベッド>

<樹の虚>



この様な10人くらい生活できる虚も幾つかある。

《機械王国シマ》

この道は元々巨大な山であった。この地に訪れた者が生活を営む為に山を切り開こうと試みたところ、この山は鉱物(石炭等も含む)を多分に含んでいる事がわかり、山を切り開くと同時にそのとき掘り出した鉱石を流用して道具を作り、家屋を建て発展し、化石燃料を使って機械文化を発達させ、今日では機械王国と呼ばれる程となった。

【機械文化】現在は蒸気機関が主流で電気等は無いが、多くの科学者が研究中であると思われる。

ホームクルス、ゴーレムといった物も作られている様で、町なかや店先などで稀に見かける事がある。普通の様な物は魔法の分野であるが、ここでのホームクルス、ゴーレムというのは機械との融合体であり、殆どロボットと言った感じである(通常我々がロボットと呼ぶ物もローテクではあるが存在する)。恐らく腕のいい魔法使い(錬金術師)が何人かこの国に住み着き素材となる物を作っているか、若しくは魔法王国から流れて来たホームクルスに、この国の技師が改造を施しているものと思われる。もしも魔法王国の人間が関与しているのならば、人間そっくりのホームクルスを製造する事も可能なので、ひょっとしたら知らず知らずのうちに、普通の人間として生活をしているホームクルスとすれちがっていることがこの国でも頻繁にあるのかもしれない。

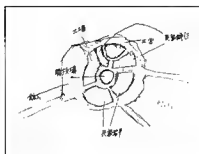
【民家】工場や鉱山で働く人が多い為、一軒家もあるが、借家が多い。その他小さな町工場や、一軒家を工場として使っている家(自営業)などもある。

【工場】我々から見ると恐ろしくローテクだが、製鉄所や石炭工場の様な物がある。

【競技場】ある期間ここでロボット、人間、モンスター等なんでもありで、腕自慢をする場所である。形はドーム状で国の中心に位置している。

【機関車(追加設定)】この国には蒸気機関車が走っており、主に物資の輸送手段、住民の移動手段などに利用されているが、全て国内のみでの運用である(他国へつながる線路等はない)。

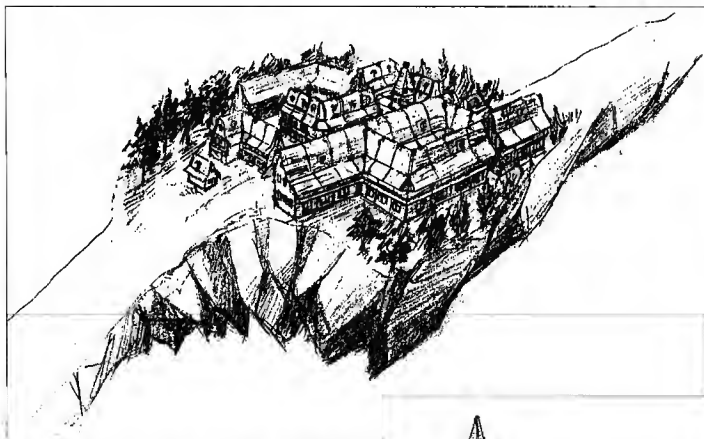
<機械王国シマ>



《盗賊の国シバ》

盗賊ギルドの拠点がある国で、道自体がトールの城と同じ大きさくらいしか無いとても小さな国である。(国と言うよりも村といった感じである)

<盗賊の国シバ>



【国民】

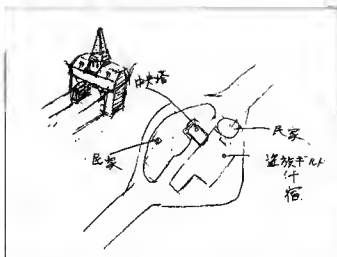
7割以上が盗賊ギルドに登録している者で、このトップクラスの者は決してしじることが無いと言われている。

【盗賊ギルド】

この国で一番大きな建物であるが、宿屋が兼用になっている(国民の中でここを住居にしている者もいる)。

【民家】

土地は狭いが人口が多い為、殆どが二階建以上で、2~3軒以上が一つにかたまった家屋になっている。



《暗黒の国クネス》

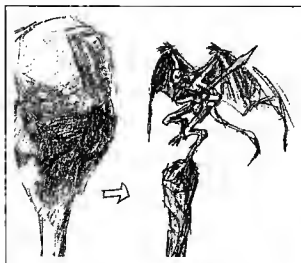
魔王ダークロードの居城がある国。魔王不在の時は魔王四天王が国を預ることになっている。

【住民】魔王ダークロードを信仰する魔物や人間が住んでいる。崇拝対象が同じなので、敵対してはいないが、基本的な生活形態が異なるため集落を2つに分けて共存している。人間と魔物とは、魔物の方が数が多い。

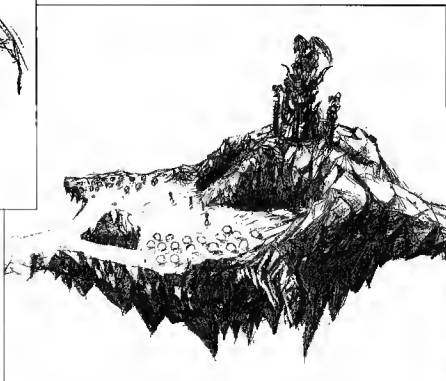
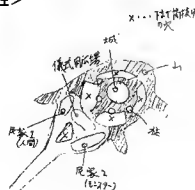
二つの集落の間には、ダークロード崇拝の儀式などを行うための場所が設けられていて、毎日魔王の居城に向かって祈りを捧げている。

【魔王の居城】通常ここに魔王は住んでいる。周りにある4本の柱の上には四天王、中心にある城の頂上にはダークロード、それぞれを彷彿させる魔物の彫像(実際の姿とは異なる)が柱を切り出して造ってある。

【住居】人間の住む家屋と魔物の住む家屋では形が大きく異なるが、両方ともほとんどが石で造られている(基本的に人間の家屋は石を重ねて造り、魔物の家屋は石を切り出して造られている様である)。



<柱>



《軍事国家トール》

国民の大半が国に仕える兵士（騎士団員）で、その騎士団を中心に国が動いている。昔、他国に攻め入られた事があり、その時国全体に外壁が築かれた。軍事大国となった今では他国が攻め入るなどということは万に一つもないが、魔物が荒らしに来るのを警戒して現在でも見張りを立てたりなどし、防衛体制に抜かりが無い。

【騎士団】

騎士団は軍事力も然る事ながら、発言力もかなり大きく、実質騎士団が国の主導権を握っているといっても過言ではない。それ故騎士団に入らんとする者は多く、又この国ではそれがとても名誉な事だとされている。

基本的には自国の防衛と魔物討伐が主な働きであるが、他国間の争いごとの仲立ちなども行っている。

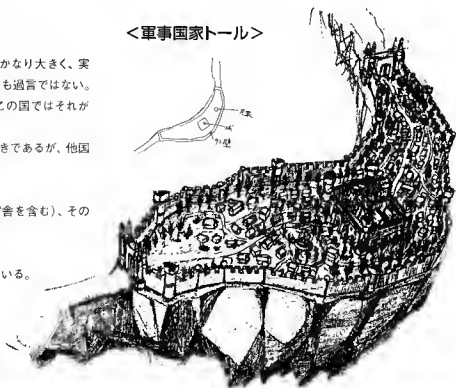
【城】

国の中心にあり、王宮、騎士団の司令部（宿舎を含む）、その他行政機関等が凝縮されている。

【外壁】

国の入口部には門があって関所の様になっている。所々に見張り台がある。

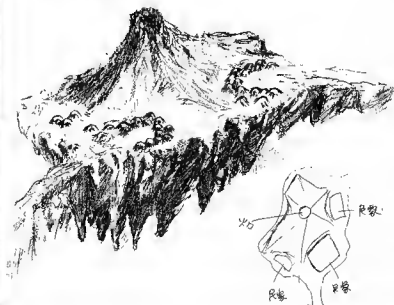
<軍事国家トール>



《火山の国ルカーノ》

火山のふもとにある国。この火山は活火山であるが、この世界の道の中でこれほど広い土地を有する道はそうそうあるものではない。この国には土地を追われた者が多い為、命は惜しいがこの地に住まわざるを得ないのである。火山が活火山だけに植物などを育ててもすぐに噴火等の災害に見舞われる為、観賞用の物を除いては育てていない。よって食料等もほとんどを隣国から買い取っている。

<火山の国ルカーノ>



【収入】主に近くの国へ行って働くか、火山岩などで作った武器や装飾品を売りに行く事で収入を得る。また、最近いくつか温泉が見つかり、密かなブームを呼んでいる(湯治にも良いし、何時噴火が起こるか分からないというスリルも味わえるし...)。

【家屋】人々は火山活動に対して家屋を熱に強いモンスターの殻を使って作り、そのモンスターの粘液を使って補強したり(材料はそのモンスターの死骸を採るか、傭兵や冒険者に謝礼と食事つきでお願いする)、家屋を丸くし、溶岩などの流れに対して抵抗を減らし流されてしまわぬ様にしたり、噴火後の復旧作業の手間を緩和する努力をしている(それでも溶岩に流されたりする家屋はある)。噴火等で死んでしまう者は多いが、この国に流れて来る者も多く人口は大きく減っていない為、広い土地が一軒の家屋はさほど大きくなく、大体みな同じ大きさにしてある。民家は噴火時に脱出が簡単に出来るよう国の入り口付近にあるが、入り口をふさがない様に入り口部は広場の様にし、その周りを民家が囲む様に建てている。

《浮遊王国フロール》

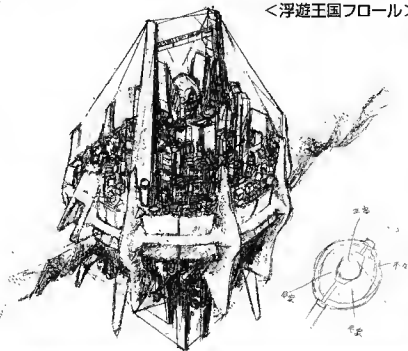
城を中心に道を覆う様にして建物が拡張されていて、普通なら道が自重に耐え切れず崩れてしまうのに、この国はまるで浮いているかのように全く崩れる気配が無い為、実際に浮かんでいるわけでないが浮遊王国と呼ばれている。この国では商業が盛んで、他国からの行商人も多くここで店を開いている。その理由から宿屋業を営む物も多い。背の高い建物には百貨店のような物もあるが、ほとんどが宿屋(ホテル?)である。

<浮遊王国フロール>

【道の座】建国当時は城と小さな集落だけだったが、国が栄えて行くにつれて土地がなくなり、緑の姿もなくなって来ていた。そこで道の下側に建築物などを建てる事にし、上はこれ以上拡張せずに緑を増やす様にした。

【民家】城に近づくほど背が高くなり、階数が増える(一番背の高い物で10階くらい)。外壁のそばは一軒家がならんでいる。

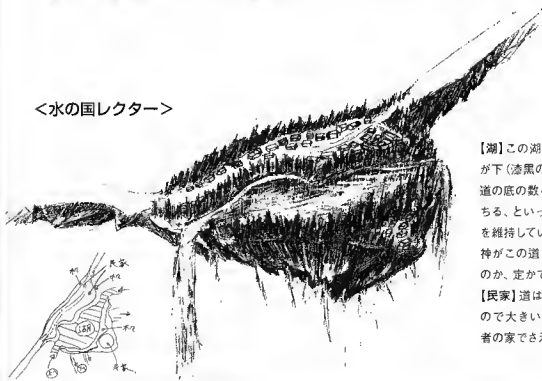
【緑地】主な緑地は道上部の外壁内側にあたるどころだが、最近では、街中でもちらほら見かける様になった。最近巷では、木の根っこが道の下側に通ずる通路を貫いたという事件を耳にする。



《水の国レクター》

この世界で唯一の湖がある国(雰囲気的には村といった感じ)。この湖には番人(水竜)がすんでおり、湖を汚す者に容赦無く襲い掛かる為、湖に居住区などを作る事は出来ない。しかしながらこれほど水に恵まれた場所はこの世界には類が無いので、湖を汚さえしなければ住み易く平和な場所である。

<水の国レクター>



【湖】この湖は我々の住む世界の物と違い、水が下(漆黒の間)から上へ流れて来て湖に溜り、道の底の数ヶ所の亀裂から少しづつ下へ流れ落ちる、といった様に不思議な現象によって存在を維持している。それが水電の力のせいなのか、神がこの道を作る時に茶目けを出したからなのか、定かではない。

【民家】道は大きいのだが居住スペースが狭いので大きい家はほとんど無い。(この国の代表者の家でさえもそんなに大きくない)

《離れの国ディータ》

この世界で唯一他の道とつながっていない国(他国の民衆が国だと認識しているのであって、ここには人も住んでいないので、本来国と呼ぶべき物ではない)。フロールとは違い単独で浮遊して、この世界をふわふわと移動し続けている。

<離れの国ディータ>

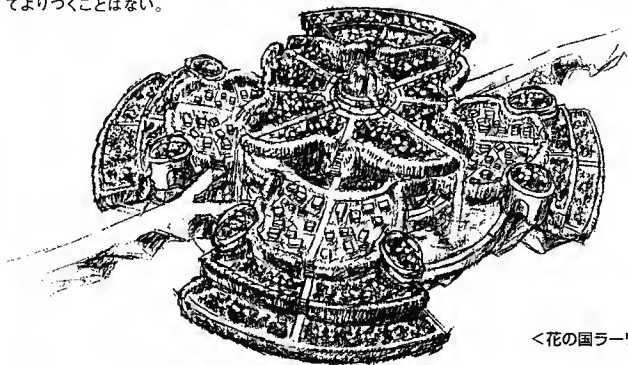


【離れの国】この道は元々他の道とつながっており、大きさももうひとまわり大きかったのだが、過去この地でシマの科学者が大がかりな実験施設を造り世界征服を目論んだ為、ドラゴンロードの制裁にあい、道ごと破壊された。科学者の造った施設や、他の道とつながっていた部分は崩れ落ちたが、この地は元々神の国へつづく通路の隠されていた場所だった為、そのとき地下に埋まって(隠されて)いた神の国への入り口とそれを取り巻く石柱がドラゴンロードの制裁にもびくともせず本来の姿のまま地表に姿を現し、道の完全な崩壊にはいたらなかった。以来この地は「禁断の聖地」として伝えられ、訪れる者が誰もいなくなった。(ある条件を満たした者が現れたときこの道が他の道に接続しその者が上陸できるようになる)

【回廊】この道の中心に位置し、上記の者のみがこの回廊に踏み込む事が出来る。この回廊は別次元に存在する神の国に通じており、ここに辿り着いた者への試練が課つか用意されている。

《花の国ラーワ》

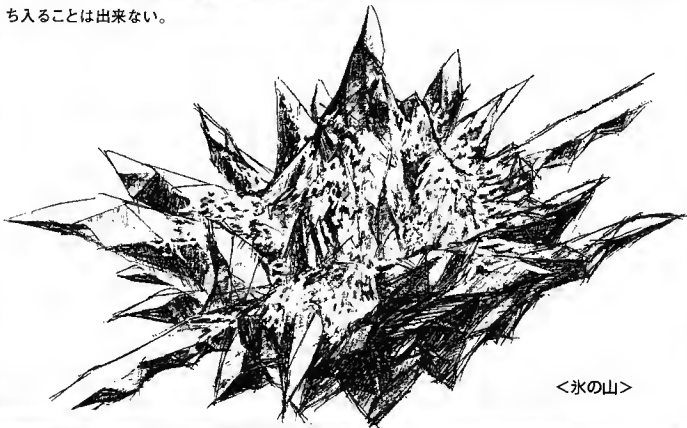
聖なる国シャインに一番近くにある国。国の至る所で花が自然に生息、もしくは栽培されており、その花こそが国の産業となってこの国を支えている。更にこの国にある洞窟の奥深くには、他の国では決して見るものの出来ない貴重な種の花が生息する。なぜか魔物はこの国の『花』には決してよりつくことはない。



<花の国ラーワ>

《氷の山》

世界のはずれに有る氷の精霊が続べる場所。氷の精霊達以外は誰も住んでおらず、人工的建造物は一切ない。普段は氷の精霊に選ばれた者のみが立ち入ることを許され、その他の者は決して立ち入ることは出来ない。



<氷の山>

BLUE BREAKER

徹底攻略

20~26日

魔法王国マグ
流行病発生妖精の国アイリー
ターナ出会い
大樹の実入手魔物の異
イナル登場

30~38日

中継地点6洞窟
ナルター出会い

1~10日

盗賊の国シバ
ヤーム出会い

1~4日

軍事国家トール
イナル再会

1~4日

機械王国シマ
マヤ出会い

42~54日

アイリー
大樹の異変

59~72日

火山の国ルカーノ
ルカーノ火山噴火寸前ゴーレムマスター
ラミューの挑戦

(またはゴーレム格闘大会前)

水の国レクター
水龍から牙を授かる

ルカーノ火山を鎮める

77~88日

シンマ
ゴーレム格闘大会中継地点4洞窟
ゴーレム材料入手

不参加

参加

ゴーレム格闘大会
優勝でラミューゴーレム戦アージュ、発着で
聞ける(マグではない)マグにクマを訪問
ハミュン出会いハミュンによる
アージュの治療

ソードマスター初戦

カルミーの秘密

ケイン・サージュ、
異界アースへ
マジックスターへ挑戦ターナの遺書
アネットの花プレゼントナルター、
翼を持った者ハミュンの水の魔法
マジックスター戦

マヤの夜襲

ヤーム、
暗殺者の襲撃

ケインの幼い夢

カルミーの葛藤

サージュ、アースから
帰還後、夜空の下でナルターの涙
マジックスター戦フロール付着で奇妙な試みを試みという情報を得る。
発生(ターン2) 中継地点1洞窟からスタートし、
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【中継地点への道】(自然発生) ユー 発生期間: ユー 同時進行 可
中継地点からフロール島を目指す。 離島船が到着できない。
発生(ターン2) 電話機で観望した情報を得る。 中継地点7フロール島内森特定ポイント接触。【ケインの夢】(自然発生) ユー 発生期間: ユー 同時進行 可
シャインを頼んで、ようやくケインが自分の夢に気づく。
発生(ターン2) ハミュンからプレゼントをもらう。
発生(ターン2) シバの洞窟の探索で発生。【新薬】(自然発生) 20日後 発生期間: 9日後 同時進行 不可
マゴで流行病が起きているという情報を得る。 近づくにはアイリーにある「大樹の実」が必要。
発生(ターン1) マゴ冒険者ギルドに入る。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【大樹の果実】(自然発生) 20日後 発生期間: 9日後 同時進行 不可
大樹の果実を採取して大樹の洞に必要(「大樹の実」)を渡す。
発生(ターン2) 流行病の情報を得る。 近づくにはアイリーにある「大樹の実」を渡す。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【流行病の蔓延】(自然発生) 20日後 発生期間: 9日後 同時進行 不可
アイリーで流行病の蔓延を止める。
発生(ターン2) 「大樹の実」を持って、マゴ冒険者ギルドに入る。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【中継地点4洞窟の異変】(自然発生) 30日後 発生期間: 9日後 同時進行 不可
中継地点4洞窟に近づく。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【ナルターとシバ】(自然発生) 30日後 発生期間: 9日後 同時進行 不可
ナルターとシバの異変を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【アージュの異変】(自然発生) 42日後 発生期間: 13日後 同時進行 不可
アージュの異変を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【ターナの遺書】(自然発生) 42日後 発生期間: 13日後 同時進行 不可
ターナの遺書を読み、アージュの異変を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【アージュの異変】(自然発生) 42日後 発生期間: 13日後 同時進行 不可
アージュの異変を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【中継地点4洞窟の異変】(自然発生) 42日後 発生期間: 13日後 同時進行 不可
中継地点4洞窟の異変を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【大樹の異変】(自然発生) 42日後 発生期間: 13日後 同時進行 不可
大樹の異変を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【マヤの夜襲】(自然発生) 42日後 発生期間: 13日後 同時進行 不可
マヤの夜襲を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【ルカーノ火山噴火】(自然発生) 59日後 発生期間: 14日後 同時進行 不可
ルカーノ火山の噴火を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【ゴーレムマスター】(自然発生) 59日後 発生期間: 14日後 同時進行 不可
ゴーレムマスターの挑戦を受ける。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【水の国レクター】(自然発生) 59日後 発生期間: 14日後 同時進行 不可
水の国レクターの牙を授かる。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【ルカーノ火山を鎮める】(自然発生) 59日後 発生期間: 14日後 同時進行 不可
ルカーノ火山を鎮める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【シンマ】(自然発生) 77日後 発生期間: 12日後 同時進行 不可
シンマの異変を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【中継地点4洞窟】(自然発生) 77日後 発生期間: 12日後 同時進行 不可
中継地点4洞窟の異変を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【ゴーレム格闘大会】(自然発生) 77日後 発生期間: 12日後 同時進行 不可
ゴーレム格闘大会の優勝を争う。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【ケインの幼い夢】(自然発生) 77日後 発生期間: 12日後 同時進行 不可
ケインの幼い夢を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【カルミーの葛藤】(自然発生) 77日後 発生期間: 12日後 同時進行 不可
カルミーの葛藤を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【サージュ、アースから】(自然発生) 77日後 発生期間: 12日後 同時進行 不可
サージュ、アースから帰還後、夜空の下で。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【ナルターの涙】(自然発生) 77日後 発生期間: 12日後 同時進行 不可
ナルターの涙を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【マジックスター戦】(自然発生) 77日後 発生期間: 12日後 同時進行 不可
マジックスター戦の優勝を争う。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【ゴーレム格闘大会】(自然発生) 77日後 発生期間: 12日後 同時進行 不可
ゴーレム格闘大会の優勝を争う。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【シンマ】(自然発生) 77日後 発生期間: 12日後 同時進行 不可
シンマの異変を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【中継地点4洞窟】(自然発生) 77日後 発生期間: 12日後 同時進行 不可
中継地点4洞窟の異変を止める。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。【ゴーレム格闘大会】(自然発生) 77日後 発生期間: 12日後 同時進行 不可
ゴーレム格闘大会の優勝を争う。 中継地点4洞窟の異変を止める。
発生(ターン2) 自然発生(ター1)になる全ての冒険者ギルドで発生。

キャラクター特性は通常と戦闘の2種類が存在するが、パーティ編成時に表示されるのは、通常特性のみ。戦闘特性は隠し要素である。通常特性はパーティメンバー全員に働き、戦闘特性は個人のものに働く(誰かを回復するは除く)。

キャラクター特性

名前	通常特性	戦闘特性
アーシャ	<特性:守護者の加護> 歩いていると全員のHPが回復していく	<戦闘特性:守護者の御手> 1戦闘につき1度だけ自動的に戦闘不能状態から回復する
カルミー	<特性:魔剣の影響> 全員の攻撃力が通常の1.2倍になる	<戦闘特性:心眼> HPが1割以下になると、一定時間攻撃が全てクリティカル
サージュ	<特性:体力吸収> 戦闘突入時、敵のHPが通常時より少ない	<戦闘特性:魔力増幅> HPが1割以下になると、一定時間魔力が2倍になる
ターナ	<特性:精霊の加護> 歩いていると全員のEPが回復していく	<戦闘特性:精霊の盾> HPが1割以下になると、一定時間技によるダメージ無効
ナルター	<特性:魅惑> 戦闘突入時、敵の防御力が通常時より下がっている	<戦闘特性:霊変換> HPが1割以下になると、一定時間通常攻撃のダメージ無効
ハミュン	<特性:魔法壁> 全員の魔法防御が通常の1.2倍になる	<戦闘特性:連続魔法> HPが1割以下になると、一定時間1度に2回技を使用する
マヤ	<特性:精神集中> 全員の攻撃が確実にヒットし、クリティカルが出やすくなる	<戦闘特性:狂戦士> HPが1割以下になると、一定時間技使用でEPが減らない
ヤーム	<特性> 戦闘終了時に得られるお金が多い	<戦闘特性:神速> HPが1割以下になると、一定時間素早さが2.5倍になる
ラミーユ	<特性:威嚇> 戦闘突入時、敵の素早さが通常時より下がっている	<戦闘特性:怒り> HPが1割以下になると、一定時間攻撃力が2倍になる
ワイズ	<特性:割り増し> 戦闘終了時に得られる経験値が、通常の1.2倍になる	<戦闘特性:復活> 戦闘不能になった仲間を何度でも復活させる

上の表の文は、ゲーム中のものと全く同じ(英数字が全角文字であることや改行箇所まで同じ)。

表中の戦闘特性の「一定時間」とは、「自分の行動の番が5回」である。だから例えば、ターナの「技攻撃のダメージを受けない」は、「5回受けない」のではなく、自分の順番が5回来るまで、である。自分の素早さが低くて順番がなかなか回ってこないのなら、7回攻撃が防げるかもしれない。逆に、攻撃を受ける前に自分が行動してしまったら一度も特性を発揮せず終わるかもしれない。

いずれも、「戦闘が終わらない」「戦闘が圧倒的に有利になる」のを避けるために回数制限を設けた。

ワイズの戦闘特性は、ワイズがパーティにいて生きていれば、他のメンバーは何度でも戦闘不能状態から復帰する。ワイズ自身に効果はない。HPは半分回復。

《女性間相性設定》

	アーシャ	カルミー	サージュ	ターナ	ナルター	ハミュン	マヤ	ヤーム	ラミーユ	ワイズ	レック
アーシャ		😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
カルミー	😊		😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
サージュ	😊	😊		😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
ターナ	😊	😊	😊		😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
ナルター	😊	😊	😊	😊		😊	😊	😊	😊	😊	😊
ハミュン	😊	😊	😊	😊	😊		😊	😊	😊	😊	😊
マヤ	😊	😊	😊	😊	😊	😊		😊	😊	😊	😊
ヤーム	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊		😊	😊	😊
ラミーユ	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊		😊	😊
ワイズ	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊		😊
レック	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	

😊 すごく良い

😊 良い

😊 普通

😊 悪い

😊 すごく悪い



これで完璧!!

ギルド内商品リスト

各ギルドで売っているアイテム(商品)は、A・B、2段階で変化させる。

A・ゲーム前半：1～105日(15周期)

日・ゲーム後半: 106~210日(15周期)

「シバ消滅」以降アイテム(商品)の構成リストは、最小6～最大10種とする。リスト1画面アイテム表示4種で最高3画面必要。回復薬4種、アクセサリ(装備可:国4種、中継地点:2種以上)を必須とし、その他は最大2種まで。

アイテム名	価格	効能
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
神速の水薬	1600G	EPを最大値の50%回復
精霊の水薬	4000G	EPをすべて回復
古代の薬水	550G	2段階のHPUP
力の薬膏	600G	1段階の20%UP

アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
精霊の水晶玉	1000G	EPを最大値の50%回復
精霊の宝玉	1000G	EPをすべて回復
大蛇の鱗	1500G	5%の回復で50%UP
鳥のペルメナ	3000G	4%の回復で40%UP

アイテム名	価格	効果
ポーション	100G	HPを最大値の25%回復
解毒水	200G	EPを最大値の25%回復
回復の薬水	300G	EPを最大値の50%回復
守護の盾	500G	HP・EPを最大値の25%回復
大蛇の牙	800G	EPの回復が10%UP
大蛇の爪	1500G	HPの回復が10%UP
水の神巻	1500G	水の回復力が25%UP
風の神巻	1400G	風の回復力が25%UP

アイテム名	価格	効果
ミドルポーション	800G	HPを最大値の50%回復
精霊の水玉	1800G	EPを最大値の50%回復
守護者の宝珠	1600G	EPをすべて回復
守護者の宝珠	2400G	HP・EPを最大値の50%回復
大蛇の宝珠	500G	EPを回復する
大蛇の宝珠	1500G	HP・EPを最大値の50%回復
妖術の宝珠	2200G	魔力が40%UP
妖術の宝珠	1400G	魔力の回復が25%UP

A	アイテム名	価格	効果
	ポーション	120G	HPを最大値の25%回復
	精進水	240G	EPを最大値の25%回復
	回復の水鏡	1800G	HPを最大値90%回復
	守衛者の水鏡	1800G	HP・EPを最大値の25%回復
	魂の石	960G	魔力が20%UP
	精進石の美酒	960G	魔法消費が20%UP
	魔術の酒罏	2000G	敵と通信しやすくなる
	鎮火のソルナ	3000G	炎・炎属性が40%UP

アイテム名	価格	効果
ミドルポーション	1000G	HPを最大量の50%回復
精霊の水晶玉	1800G	EPを最大量の50%回復
精霊の宝珠	3200G	EPを25%回復
守衛者の秘宝	2500G	HP・EP・最大HPを50%回復
妖精の宝珠	2100G	魔法力40%UP
精霊石	2100G	魔法力及び40%UP
永遠の秘宝	2000G	魔法力及び40%UP
天啓の前駆り	2000G	魔法力及び40%UP

アイテム名	価格	効果
ポーション	100G	HPを最大値の25%回復
ハイポーション	800G	HPを最大値の50%回復
ミドルポーション	2000G	HPをすべて回復
回復薬の草	100G	HPを最大値の25%回復
魔法の薬水	300G	HPを最大値の50%回復
神の露	500G	HPをすべて回復
力の分岐	550G	攻撃力が20%UP
守りの分岐	550G	防御力が20%UP
風のブーツ	500G	素早さが10%UP
賢者の冠	6500G	知能力が10%UP

アイテム名	価格	特徴
ミドルバージョン	800G	HPを最大値の50%回復
ハイバージョン	2000G	HPをすべて回復
開戦の水増し	4000G	EPをすべて回復
守護神の秘宝	3000G	HP・EPを最大値の50%回復
時の守護神	3000G	すべてを50%回復
時の守護神	5000G	すべてを100%回復
魔物の宝	1700G	攻撃力40%UP
魔物の爪	1700G	防御力40%UP
魔物の鱗	2000G	魔法力40%UP
魔物の骨	1500G	HPを最大値の95%UP

アイテム名	価格	効能
ポーション	100G	HPを最大値の25%回復
ミッドルポーション	800G	HPを最大値の50%回復
精進水	200G	HPを最大値の25%回復
精進の薬水	800G	HPを最大値の50%回復
騎士の鉢巻	350G	攻撃力10%UP
守りの振袖	800G	防御力が20%UP

アイテム名	価格	効果
ポーション	100G	HPを最大値の25%回復
ミールポーション	800G	HPを最大値の50%回復
精霊水	200G	EPを最大値の25%回復
精霊の水	800G	EPを最大値の50%回復
騎士の剣	350G	攻撃力1.5倍UP
鎧の剣	800G	攻撃力2.0倍UP

A	アイテム名	価格	効果
	ポーション	120G	HPを最大値の25%回復
	ミッドルポーション	1000G	HPを最大値の50%回復
	解毒草	240G	EPを最大値の25%回復
	石竜巻の薬	800G	EPを最大値の50%回復
	古代の薬酒	900G	魔法力率が10%UP
	マナ回復薬	700G	防御力が20%UP
	遠征の軍薬	850G	素直さが25%UP
	地の神像	1400G	地の力が25%UP

アイテム名	価格	効果
三輪ボーション	1000G	HPを最大値の50%回復
精霊の水玉	1800G	EPを最大値の50%回復
守護者の魂	500G	HP・EPを最大値の25%回復
守護者の魂	2800G	HP・EPを最大値の50%回復
古代の神石	500G	HP・EPが10%UP
魔物の卵	1400G	地の抵抗力が35%UP
魔物の骨髄	1800G	毒と燃焼しやすくなる
魔物のべつ子	2500G	魔法・魔法防御が40%UP
魔物の牙の塊	2000G	属性・炎・氷の攻撃しやすくなる

A	アイテム名	価格	効果
	ポーション	100G	HPを最大値の25%回復
	ミッドルポーション	800G	HPを最大値の50%回復
	神聖水	200G	EPを最大値の25%回復
	精霊の水	1000G	EPを最大値の50%回復
	ヨロイの油	800G	魔法防御が20%UP
	守りの神薬	600G	防衛力が20%UP
	水の神薬	1500G	水の攻撃力が25%UP
	炎の神薬	1500G	炎の攻撃力が25%UP

アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
精霊の薬水	1600G	EPを最大値の50%回復
精霊の宝珠	4000G	EPをすべて回復
コラーポッド	800G	魔法防御力20%UP
魔の板	2000G	物理力40%UP
妖精の石	1000G	魔法力40%UP
妖精の杖	1800G	魔法力20%UP

A	アイテム名	価格	効果
	ポーション	100G	HPを最大値の25%回復
	ミッドルポーション	800G	HPを最大値の50%回復
	精進水	200G	EPを最大値の25%回復
	精進の大瓶	1800G	EPを最大値の50%回復
	戦士の神薬	250G	力値が10%UP
	コウノチの花	250G	警戒心が5%UP
	魔の種	1000G	魔力が20%UP

アイテム名	価格	効果
バージョン	100G	HPを最大値の25%回復
トリプルバージョン	800G	HPを最大値の50%回復
精霊のたまご	200G	HPを最大値の25%回復
精霊のたまご	300G	HPを最大値の30%回復
神獣の鱗骨	3800G	魔法力が10%UP
古代の呪符	550G	魔法力が10%UP
魔獣のちのち	1000G	魔法力が20%UP
魔獣の爪	1800G	魔法力が40%UP

A	アイテム名	価格	効果
	ポーション	100G	HPを最大値の25%回復
	回復水	200G	EPを最大値の25%回復
	魔法の水	1500G	EPを最大値の50%回復
	回復の草	500G	HPとEPを最大値の25%回復
	神聖の巻	300G	魔法力が10%UP
	神聖の欠	300G	魔法効果が20%UP
	光の鎧袖	1400G	光の攻撃力が25%UP
	速足の靴	1000G	敵の通過率が下がる

アイテム名	価格	効果
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
神聖の水晶玉	1800G	EPを最大値の50%回復
守護の水晶玉	2400G	HP・EPを最大値の50%回復
守護の水晶玉	3000G	HP・EPをすべて回復
神聖の晶石	3800G	EPを最大値の100%UP
神聖の晶石	2100G	魔法威力が25%UP
光の晶石	1400G	光の魔法威力が25%UP
神聖の晶石	5500G	物理攻撃ダメージに25%増える

アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	1000G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2200G	HPをすべて回復
毒薬の antidote	1800G	HPを最大値の50%回復
毒薬の antidote	5200G	HPをすべて回復
毒薬の antidote	800G	毒と灼傷が15%UP
毒薬の antidote	2300G	威力が40%UP
盾の防壁	1600G	盾の防御力が25%UP
盾の防壁	8800G	ダメージの20%を味方にも与える

アイテム名	価格	効果
ポーション	100G	HPを最大値の25%回復
ミドルポーション	1000G	HPを最大値の50%回復
聖薬水	2000G	EPを最大値の50%回復
精霊のたまご	1000G	EPを最大値の100%回復
火山石	5000G	炎の属性を20%下げる
レクタージュース	1500G	シールドを20%下げる

アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
叫聲の水玉王	1500G	EPを最大値の50%回復
龍巻の宝珠	4000G	EPをすべて回復
火山の宝珠	6000G	HPとEPを最大値の25%回復
龍巻石の宝珠	1000G	HPとEPが20%UP

アイテム名	価格	効果
ハイポーション	2200G	HPをすべて回復
回復の宝珠	4200G	EPをすべて回復
守護の宝珠	2600G	HPとEPを最大50%回復
マナ回復の宝珠	3300G	魔法EPをすべて回復
聖者の宝珠	1800G	魔法の威力が25%UP
聖者の宝珠	1800G	魔法の威力が25%UP
聖者の宝珠	2000G	敵と通じやすくなる
聖者の宝珠	16000G	与えたダメージの10%回復

A	アイテム名	価格	効果
	ポーション	100G	HPを最大値の25%回復
	ミルポーション	800G	HPを最大値の50%回復
	賢者の水	2000G	EPを最大値の25%回復
	賢者の水大瓶	8000G	EPを最大値の50%回復
	レクターの薬水	1500G	レクターで得たスキルを2倍
	金のブーメ	350G	重宝スキル10%UP
	守りの指輪	600G	防御力が20%UP
	理の指輪	600G	魔力が20%UP

アイテム名	価格	効果
ミルホーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイポーション	2000G	HPをすべて回復
賢者の水晶	16000G	EPを最大値の50%回復
賢者の宝珠	40000G	EPをすべて回復
火山灰	800G	敵の炎属性を50%下げる
メタルプレート	550G	炎属性の威力をUP

アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	800G	HPを最大量の50%回復
健康水	200G	EPを最大量の25%回復
健康の水玉	1800G	EPを最大量の50%回復
特効薬	4000G	EPをすべて回復
コラーゲン	2100G	魔法の効果が10%UP
古代薬	1500G	魔法の効果が10%UP
火山岩	800G	魔法の効果を20%下げる
浮遊石	850G	魔法の効果が15%UP
黒晶石	950G	魔法の効果が20%UP
霊魂の石	1800G	防衛魔法の効果が25%UP

アイテム名	価格	効果
ポジション	100G	HPを最大値の25%回復
ミッドルポジション	800G	HPを最大値の50%回復
魔法の水	1200G	EPを最大値の25%回復
魔法のジュース	1800G	EPを最大値の50%回復
魔法のジュース	160G	攻撃力が増える数値が 魔法の方が15%UP
魔法のジュース	450G	魔法力が15%UP
魔法のジュース	600G	強い言語の杖がついた首飾り
魔法のジュース	600G	攻撃力が20%UP

アイテム名	価格	効果
ポーション	100G	HPを最大量の25%回復
ミッドポーション	800G	HPを最大量の25%回復
賢者の杖	200G	魔法威力が50%アップ
守護者の剣	500G	物理ダメージが25%減額
メタルブレード	300G	攻撃力が20%UP
力の輪	800G	攻撃力が20%UP
地の盾	1000G	魔力が20%UP
力の腕環	1500G	地の攻撃力が25%UP

アイテム名	価格	効果
ハイポーション	2000G	HPをすべて回復
回復水	200G	EPを最大量の25%回復
回復の水玉	1600G	EPを最大量の50%回復
回復の薬	4000G	HPをすべて回復 ¹⁾
回復の杖	1800G	回復の杖と回復の杖のEP
回復の杖	1000G	回復の杖のEP
回復の杖	2200G	回復の杖のEP
回復の杖	5500G	回復の杖のEPを25%増やす
回復の杖	12000G	回復の杖のEPを25%増やす
回復の杖	16000G	回復の杖のEPを25%増やす

アイテム名	価格	効果
ポーション	90G	HPを最大量の25%回復
ミールポーション	700G	HPを最大量の50%回復
解毒水	80G	HPを最大量の25%回復
守衛者の盾	450G	HP・SPを最大量の25%回復
星のブレス	300G	魔法力が1.99UP
盗賊の輪枷	00G	盗率が2%UP
鈴の首飾り	400G	怪しい色の糸がついた首飾り
海のベルソナ	3000G	視力・魔法防御が40%UP

アイテム名	価格	効果
ミルリポーション	800G	HPを最大量の50%回復
ハイポーション	2000G	HPをすべて回復
精霊の水晶玉	1800G	SPを最大量の50%回復
守る者の盾	500G	HPとSPを最大量の25%回復
メタルプレート	300G	物理力が20%UP
妖術の巻	2000G	魔法力が40%UP
魔獣の爪	1800G	攻撃力が40%UP
風の輪盤	1500G	風の攻撃力が25%UP

＜各キルド宿泊価格設定＞

花の国ラーワ	1泊：100G
聖なる国シャイン	1泊：150G
中継地点1	1泊：100G
傭兵の国ハイード	1泊：150G
遺跡の国ルーイン	1泊：250G

A	アイテム名	価格	効果
	ポーション	100G	HPを最大値の25%回復
	ミッドポーション	800G	HPを最大値の50%回復
	ハイポーション	2000G	HPをすべて回復
	精霊のたまご	800G	HPと最大値の50%を回復
	賢士の薬	400G	魔法の力が増える
	守りの薬	800G	敵の力か20%UP
	力の薬	600G	攻撃力か20%UP
	火の薬	1500G	火の威力が25%UP
	水の薬	1500G	水の威力が25%UP

A	アイテム名	価格	効果
	ポーション	120G	HPを最大値の25%回復
	ミッドポーション	100G	HPを最大値の50%回復
	増強のポーション	1800G	HPを最大値の50%回復
	神聖のポーション	600G	HP・MPを最大値の25%回復
	火の瓶	750G	HP・MPを最大値の20%下げる
	氷の瓶	800G	攻撃力が20%UP
	魔晶石の欠片	1100G	魔法防御が20%UP
	火の瓶蓋	1400G	火の攻撃力が25%UP

＜各ギルド宿泊価格設定＞

花の国ローワ	1泊: 100G
驚ける国シャイン	1泊: 150G
中継地点1	1泊: 100G
憧れの国ハイード	1泊: 150G
道迷の国ルーイーン	1泊: 250G
中継地点2	1泊: 100G
中継地点3	1泊: 100G
魔法王国マギ	1泊: 200G
妖精の国アイリー	1泊: 100G
中継地点4	1泊: 200G
機械王国シンマ	1泊: 200G
火山の国ルカーク	1泊: 250G
中継地点5	1泊: 100G
水の国レクター	1泊: 250G
中継地点6	1泊: 200G
盗賊の国バビ	1泊: 150G
軍事国家トール	1泊: 200G
中継地点7	1泊: 100G
浮遊王国フーロール	1泊: 300G
暗黒の国ケネス	1泊: 300G
奇童の国ネザ	1泊: 250G

アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	800G	HPを最大値の25%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
守護の宝珠	4000G	EPをすべて回復
守聖の薬	6000G	HP・EPをすべて回復
賢士の杖	800G	攻撃力+1.5倍UP
魔獣の力	800G	防御力+1.5倍UP
魔獣の皮	1500G	魔法の威力が25%UP
竜巻の西風刀	2000G	敵との遭遇率が下
金のベルソナ	3000G	魔力・魔法耐性が40%UP

アイテム名	価格	効果
ミルボルポーション	1000G	HPを最大量の50%回復
ハイパーポーション	2200G	HPをすべて回復
神聖の宝珠	1200G	HPをすべて回復
守性の神の宝珠	2000G	HP 5%を回復、60%回復
火山石	250G	炎の攻撃を20%下げる
魔封の爪	1800G	攻撃力140%UP
雷晶石	2300G	魔法攻撃が40%UP
火の秘薬	1400G	火の攻撃力が25%UP

A	アイテム名	価格	効果
	ポーション	100G	HPを最大量の25%回復
	ミドルポーション	800G	HPを最大量の50%回復
	回復水	600G	EPを最大量の25%回復
	回復の薬水	800G	EPを最大量の50%回復
	風のブレス	350G	風属性+10%UP
	煙の煙	100G	威力が20%UP

A	アイテム名	価格	効果
	ポーション	100G	HPを最大値の25%回復
	量麗水	200G	EPを最大値の25%回復
	精霊の薬水	1800G	EPを最大値の50%回復
	守神者の薬	500G	HPとEPの最大値の25%回復
	レクザードの薬	100G	リキターで作られている飲み物
	マウの神薬	600G	防御力が20%UP
	守の薬	1000G	威力が20%UP
	水の貯蔵	1400G	水の攻撃力が25%UP

アイテム名	価格	効果
ポーション	100G	HPを最大量の25%回復
ミドルポーション	800G	HPを最大量の50%回復
精霊水	2000G	EPを最大量の25%回復
賢者のポーション	6000G	EPを最大量の50%回復
賢士の薬	4500G	攻撃力+15%UP
浮遊石	850G	魔法防御力+5%UP

アイテム名	価格	効果
ミドリバージョン	800G	HPを最大値の50%回復
龍巻の水晶玉	1600G	EPを最大値の50%回復
守護の宝珠	4000G	EPをすべて回復
守衛長の兜	2600G	HP・EPを最大値の50%回復
レクターシューズ	1000G	レクターで作られた1匹のみ
魔の薬	1700G	敵の力40%UP
妖精の蜜	2200G	魔力が40%UP
水の鈴	1400G	水の攻撃力が25%UP



レッカ

種族・・・人間
職業・・・戦士(忍者)
年齢・・・19歳
身長・・・170cm
体重・・・58kg
3サイズ・・・B88W60H88
出身地・・・不明:仮に「花の国ラーク」としている(本当は異界アース)
好きなもの・・・根性
嫌いなもの・・・軟弱者
趣味・・・刀の手入れ。技の修行。
好みのタイプ・・・常に自らを高めようと努力している人

ケインが旅立ってからまもなく、突如、空中から現われた謎の女戦士。妹ラミー(ラミーユ)と離れ離れに異世界から飛ばされてきた事を悟り、妹を捜す決意を固める。しかし彼女にとって「虚空の道」は見知らぬ異世界である為、ケインの勧めもあり、冒険者ギルドに登録、冒険者として旅をする。アースの荒廃した苛酷な環境で育ち、生き残る為に己れを鍛え、戦士としての誇りと非情さを持つ。性格的には人付き合いの面で不器用だが、心根は優しい妹思いの女性である。刀を背負っているが特別な物なので、基本的には体術(忍者風)を主体とした戦い方をする。



貴方はもう出会ったか? 11番目のヒロイン「レッカ」

ラミーユのエンディングを見た後、ある場所で登場する隠れキャラクター。
彼女の神秘につつまれたプロフィールをここに紹介しよう!

<ブルーブレイカー隠しコマンド仕様>

・ブルーブレイカーの隠しコマンドとして、2点紹介させていただきます。

1. 戦闘特性のチェック

普段は表示されない、各キャラの戦闘特性を見る事ができ、パーティー編成に役立ちます。

各女性キャラクターには、通常特性と戦闘特性があります。通常特性は、移動時や戦闘時等に特殊な効果として発揮されるもので、ステータス画面のメッセージ欄で確認できます。例)アーシャ「守護者の加護歩いていると全員のHPが回復していく」戦闘特性は、戦闘時に発揮される特殊効果です。通常は表示されません。

例)アーシャ「守護者の御手 1 戦闘につき 1 度だけ自動的に戦闘不能状態から回復する」

コマンド(操作法)

「パーティー編成・変更」でキャラクターを選択(方向キー左右)する時、「SELECT」ボタンを押す(押しながら方向キーでも可)。通常は「特性」の表示が「戦闘特性」の表示となる。

2. 全女性キャラ登場

最初のギルド(花の国ラーク)から、全女性キャラが登場しています。しかし条件が「全女性クリア後」なので、通常のプレイの

攻略には役立ちません。全女性クリア後に、パーティーの組合わせを変えて、イベントや戦闘を楽しむ為のおまけ仕様です。また女性をパーティーに加えた後、その女性の登場イベントを見ると、場合によっては女性が2人存在する等の変わった場面を見る事ができます。

例)サーージュとパーティーを組んで、サーージュ登場イベントを見るアニメ後、登場したサーージュとパーティーのサーージュが、1つの画面内で見えます。

但し全女性は登場しているのですが、「ラミーユとレッカは、同時に同じギルド内には存在しない」という制約があるので、ラミーユのいるギルドにはレッカが、レッカのいるギルドにはラミーユがいない事になります。

コマンド(操作法)

①パッド2を接続し、I・III・IV・VIのボタンを同時に押しながら起動します。(Hunexロゴが出るまで)②「初めから」を選択します。③「前のクリア情報を使用しますか?」の問いに「使用する」を選択します。④「クリア情報を使用するファイルを選んで下さい」の指示に従って、「全女性クリア」のファイルを選択し、ゲームを始めます。⑤プロローグイベント後、花の国ラークのギルドに全女性が登場しています。

制作 STAFF INTERVIEW

従来のロールプレイングゲームに、恋愛シミュレーションというフューチャーを見事にミキシング。コンシューマゲーム市場に、痛烈な“喝”をいれた、ヒット作「BLUE BREAKER ～剣よりも微笑みを～」の快作の完成の影には、制作スタッフ陣の相当なご苦労があったと思われます。そこで、制作スタッフの皆さんの本音に迫る？紙面インタビューを実施させていただきました。

○企画について質問します。

「BLUE BREAKER」を企画したきつかけはなんですか？

立石龍牙(以下、立石)

ブルーブレイカーの企画は、最初はFXでは最も困難な企画であろうシューティングを考えていたのだが、ある日の事、ファンタジー世界で恋愛物をやつたら面白いんじゃないかと突如思いつき、実行に移したのが始まりである。ファンタジー世界と言う事で、現実世界の恋愛物と比べ、とつきにくいと思ったが、いつまでも現実世界でときめいているゲームたちへの反骨精神も手伝ってか、企画書の製作はスムーズに行われた。ポリゴンが使えれば違った手法にしたかったが、FXなので移動手段など2D表示とし、当時としてはバカだった、アニメ機能によるアニメをゲーム中のイベントで使用しようとも考えた。ゲームシステムは恋愛部分を軸に、パーティ編成やその他で今までは違う事が色々出来るだろうという事で、ジャンルはRPGとした。実際そこら辺のアイデアは昔もなく出てきた。FXということでシューティングの企画を通すより、1000倍楽だった(笑)。嫌な世の中だな。

○脚本について質問します。

「BLUE BREAKER」の脚本を創る上で、苦労された点は？又、「BLUE BREAKER」における「キーワード」は何でしょうか？

立石..

ゲーム中のシナリオ、オブション関係の台詞などメッセージは、すべて私一人で考えた。他にも色々やらなければならなかったが、そのようななか、とにかく時間が無くて大変だった。修羅場の数週間は一日の睡眠時間が10～50分といった具合で、死ぬかと思ったが人間なかなか死なないものだ、生かしてくれた神様に感謝した。シナリオの膨大な量に台本はひたすら厚く(キャラ一人分の台本が電話帳ほど)、台本製作には会社のコピー機を使っていたが、コピー機がいかれてしまうなど、とにかく大変だった。しかし、結果、いいものに仕上がったと思っている。アフレコでは、クリスマスイブをつぶしてまで協力してくれた声優の皆さんには、ひたすら感謝である。

シナリオのコンセプトは、まず「恥ずかしい」ということ。今日の恋愛ゲームのシナリオなんて、恥ずかしい内容の物ばかりのくせに、徹しきれていないものが多い。やるならこんなやれ！という事でひたすら恥ずかしいものを目指し

た。出来たものを読み返して、恥ずかしくて鳥肌が立たないようなものは即効で没にした。しかし、出来てきたアニメのビデオをスタッフ皆で見たときは、その場から逃げ出したくなった小心者の私(笑)。でもその内容に満足した。それから、人間は一人では生きてゆけないという事もテーマとした。一人で生きていると思っても、必ず誰かが影で支えていてくれる。時には支えられる側に、時には支える側に。そんなテーマを書いてみたかったのだが、そればかりでは万人向けにはならないので、実際にはそれほど盛り込まなかった。それでも、ユザイの方が何かを感じてくれたならば、嬉しい事このうえない。

○演出について質問します。

「BLUE BREAKER」を演出するにあたり、「苦労された点は何でしょうか？」

立石..

「アーシャ」ゲームというのは目的があつてはじめて成り立つ。そこで、プレイヤーが迷わないようにプレイヤである。そのうち、身近な存在にしないと意味が希薄になるため、ケインとは実は知り合いという事にした。もっともケインがその事を最初か

奴は嫌だったの、比較的普通の性格に。しかし、まじめすぎるのも嫌だったの、結構くだけた性格にした。イナル君は最後があれだけ、きつと満足だったと思う。少なくとも私は満足だ。

「魔王と四天王」

魔王と四天王はとにかく格好良く、という演出を心がけた。私の性格か、なにを差し置いても物事はまず「格好良くなければならぬ」というのが、女性キャラがたなくさぬというゲームでも、かわいさよりも格好良くである(会社としてはギャルゲーを作ってるつもりだろうに、いい迷惑である)。全体的に女性キャラクターのシナリオを書いているより、男性陣のシナリオを書いている方が楽しかった。敵の台詞を聞いて「格好いい!」と思ってくれるのが、女性のシナリオで感動しましたと言われるより(それはそれでとても嬉しいです、はい)、私にとっては嬉しいことであつたりする。みなさん、格好いい生き方しましょう。私もそうできるよう努力します。

○キャラクター原案についてご質問します。
各キャラクターそれぞれについてコメントをお願いします。

立石

キャラクターはドット絵にした時に見

栄えが良いようにデザインした。紙上でデザインし、ある程度固まったらドット絵に起こして見栄えがいかなくなるといった感じで、試行錯誤の連続。あと、アニメーションバリバリを想定してたので、「線」を必要以上に増やさない様にしたが、決定稿では更に減つてしまった(泣)。

「アーシャ」

当初は神官と言うよりは修行僧といったものを書いてた。よって、戦闘では術術を考えていたので、動きやすくスカートの類はいておらず、レオタードだった。しかし、決定稿ではスカート履いてた。まあ、女の予らしくなつていいか。

「カルミ」

アーシャと逆に、最初はズボン履いてたが、決定稿ではレオタードになった。単にがさつじやんなので、これはこれでいいかなとOK。個人的に決定稿のデザインは全キャラ中一番気に入つてる。

「サージュ」

呪術士ということで、呪符を使うというの当初から考えていたので、呪符をつけてたが決定稿では髷がつており(胸の黄色い帯の部分)、呪符ではなくなった(笑)。シナリオを際立たせるために、おとなしそうな容姿にしたの言うまでもないだろう。魔法陣のあの顔はおちゃ

らけで描いたのだが、なかなか似合っていたのでそのままにした。

「ターナ」

妖精という年上(見た目が)で美人のキャラが多い。それが嫌だったので、年下風にした。あの髪型はあるイベントの伏線だったが、イベント自体がなくなつたので意味が希薄になった。まあ、個性が出たのでよしとする。

「ナルター」

死神なんで、基本色は黒、鎌は死んではずせないだろうという事で入れた。このゲームの中でお姉さんの役割なので容姿は年上に見えるようにした。ナルターのポイントとは本人ではなく「鎌」であつたりする。容姿さえあればこいつも色々としやべらせたかったなあ。某デウスサイズに負けじと、戦闘のキャラにはかなり気を使つた。

「ハミュン」

RPGの魔法使いという帽子をかぶつたり、ローブを着込んだりと重苦しく暗い感じ、もしくは逆に美人のハイレグねーちゃんといったものが多いので、がらりと変えてテレビの魔女っ子物のヒロインのようなデザインを試みた。しかし、周りイメージが合わないすきなもの困るので苦労した。苦労したけあつて第一印象では人気が高く、ホッと胸をなで下ろす(笑)。

「マヤ」

本来人間じゃない彼女。(攻撃方法の案でトランスフォームなんてのがあつたが、やつてたら嫌われた(笑))。あからさまに人間じゃないと嫌われるキャラになるんで、その事とはりあえず意識せずにデザインした。シンマ出身と言う事もあつて、アーマはちとメカ的に。作られたものという事で、これまた作られたものであるイナルと同じ髪の色にしたが、誰もその事に気付いてくれずに悲しかった(普通わからんか)。

「ヤーム」

全体としては盗賊なので動きやすく、身軽なデザインに。服の色もおとなしめ(盗賊だから目立つてはいけない)の色とした。設定として猫的な要素が入っているキャラだが、その事は当初秘密なので、あからさまに表現できなく、猫娘の象徴である耳を隠すため、髪型は人間として本来耳がある部分を隠すようにした。

「ラミー」

魔王四天王の一人だが、最初から仲間に出て来ようにはしようと思つたので、グロイデザインはせずに、普通なデザインをした。魔王の娘という設定なので、鎧は魔王のように「角」をポイントとした。ちなみにあの鎧は一種の生き物である(ナルターの鎌と一緒に)。

「ワイス」

特になし(笑)。常に先を見据えているかのように、目を常につぶらせたのがポイントといえはポイントか。ただし、人間としてのデザインなので、本来(創造神時)の姿は、ダークロードたちと同じく違ったデザインのはず。

「レッカ」

ラミーユの血縁という設定があるので、顔はラミーユに似たものに。最後にデザインしただけあって、デザイン自体は気に入っているが色がちょっと(時間が無いところ急遽追加されたキャラなので、色のリテイクが出来なかったのだ)。全体的に待ブラス忍者和というコンセプトでデザインした。(戦闘中に投げている物は「クナイ」である)

「ディーザ」

特にこれといった事はない普通の親父。ディーザの肩にある「はちまき」はカルミーがパンダナとしている物と同じデザインである。これは昔ディーザがカルミーに約束の証として、その片方をあげたという設定から。氣付いた人いますか？

「イナル」

一応勇者と呼ばれているんで、ケインよりはかっこよくしなやかな程度でデザイン。ケインが短髪だったのでロン毛にし、髪の色は作り主のワイスと同じ色

に。

「ダークロード」

当初からダークロードは最終ボスではないと決まっておき(正義感を持ったキャラという事)、恋愛しやつてきたキャラなので格好よくないとなあと。しかし、ユーザーにとっては最終ボスであるわけなので、それらしく見えるよう心がけた。また、最終ボスというところいじりを着込んでる奴が多いので、アーマーは極力身に付けさせないようにした。

「マジックマスター」

魔王四天王(ラミーユは除く)は「空間(隙間)」をポイントにデザインした。人ではなく、魔物でもない高位の存在なので、普通の生態系じゃ絶対に形成されない形を念頭にデザインした。マジックマスターはそれが一番出ているキャラクターだと思っ。

「ソードマスター」

空間を意識していたので、リビングアーマー的なデザインとなった。メカっぽいやつが好きなので、すんなりデザインできた。

「アンデッドマスター」

アンデッドを操るという事で、自身もコンセプトは骸骨やミイラといった感じである。隙間というコンセプトが他と比べて希薄になってしまったのが、心残りか。

○スタッフの皆様のお気に入りのキャラクターと、その理由を教えてください。

ケイン

この手のゲームはほとんどがそうですが、主人公の無節操さがいいですね。本命を目の前にして、あえて別の娘を誘うなど、勇気のあるやつだと思います。また、本当に強いのかどうかかわらないところも謎めいていいですね。(元)(黒野)

カルミー

りゅうう？ わけ？ そんなの関係ないもん。彼女が最高のさつ。(鈴木)

サージユ

存在自体に突っ込みを入れたくなりそうなキャラクターだから。(死んじやえ)の後ろ姿(と最高！)(中山)

ハミユン

ハミユンが一番好きです。登場キャラの中で一番かわいしい、暗い過去があるにもかかわらず、それを悟られない様に明るく振る舞っている所がいい。

ケインのことを「ケーちゃん」って呼ぶ所なんか最高ですよ。(1♥ハミユン)

マヤ

「ムンブレイカー」のキャラクターはどれも好きで、甲乙が付けにくいのですが、あえて書くならマヤさんです。やっぱり清楚で可憐な王女様(?)でしよう(笑)

いつも寂しそうな顔をしています、時折見せる smile で、なんか助けてあげたくなる衝動に駆られてしまいます。

冒険中のイベントでも、泣かせるシーンとがありますね。虫をも殺せなさそうとなんな彼女ですが、バーティに入ると、強い、強い！ケインが攻撃をします前に、みんな倒してくれま。彼女と、あとは回復系キャラとかがいれば、バーティはほぼ無敵でしょう。

私がブレイすると、キャラの登場率はマヤさんがダントツで高いです。やっぱりマヤさん萌え萌えです。なんて書きましたが、本当はマグの店員とか、ツール王とかが好きだったりして(霧)(滝下)

ラミーユ

振る舞いがドロン○様だから(笑)。

ですが、どのキャラにも愛着があるので、もはやバーティ変更出来ません。(森野)

ワイス

登場シーン。ハイレグがあー(林)

ハミユンゴレム

抱きしめたくなくなるわいらしさ。(奥村)

レップルアップ妖精

ちっちゃい「」が尋常でない量だから

レップルアップ妖精

取り敢えず、レベルアップ妖精でしょうか。開発メンバーもあの声には随分うなされていましたし、きつと彼女も本望でしょう(笑)。まあ、じやまつけな奴ほど可愛いということでしょうね。(櫻田)

聖なる尻尾
某作品が大好きだったのでこっそり入れてしまいました(笑)。(清水)

○プログラムについて「質問します」。

本シリーズのプログラムを組むにあたり苦勞された点や、今後シリーズが進むにあたり、改良したい点等を教えてください。(裏ワザなども、ありましたら是非教えてください)

F Xでやっていて大変だったのはカラーのパレットが少ないのとスプライトの表示が少々厄介で大変でした。それに開発途中でメインをやっていたプログラマーが倒れて入院してしまい、そのことが後々まで尾を引いて色々混乱し、デバッグなどでも相当苦勞しました。今後改良したい所としては、戦闘を完全にリアルタイムにする事とイベントが発生した時に、C Dのアクセスの関係で不自然に止まる事があるのを、その辺が自然な流れになる様になりたいと思います。そう言えば、女の子が5人以上死んでいる時に、ケン1人でダークジョーを倒しに行くこと

……?

清水健次、

途中からチームに入ったのですが、最初からやっていった人が居なくなつてしまい、色々やっていくうちに担当範囲が一番広くなつてしまつたので苦勞しました。それにメモリとパレットが足りなくてやりくりするのが大変でした。今回、バストアップやオブジェキャラの出方が、統一出来ていないので、その辺を次があれば改良したいと思います。最期に、結果的に自分が一番多くバグを出してしまつた事を反省します。

○音楽について「質問します」。

OPに流れるさわやかな主題歌や、劇中に流れるBGMが、ファンの間で非常に好評ですが、曲を創るにあたり苦勞された点、氣を使われた点を教えてください。又、OPの主題歌についての詳細を教えてください。

主題歌について

菅原幸枝、

このゲームタイトル用に渋谷系とロック系の2曲を書き下ろし、最終的には歌詞の内容と企画者の趣味でロック調の方に落ち着きました(笑)。

出だしてはコーラスで始まるという要望に答えていたことも、決定要素としてホイ

ントが高かったみたいです。

苦勞した点といえば、よくあることですが、プロジェクトの立ち上げ直後だったこともあつて情報が少なかったこと。企画者に幾つかのキーワードを挙げてもらい、その中でふくらませて行き、それで浮かんだのが「誰にも負けたくない」、この部分のフレーズと歌詞でそれ以外は無いと思ひました。

ゲーム中BGMについて

森野智広、

BGM、ご満足いただければ幸いです。

「大作」というプレッシャーや内蔵PSGによるBGMというハンディの為、発売前はかなり不安を抱いておりましたが、発売後、ユーザーとして「ブルーレカ」をプレイしてからは、BGMもその世界観の一端を担うことが出来たのではないかと、思うようになりました。これからは「もつと音楽をきわめて陰険に、……、もとい、上手くならなくては」と精一杯、頑張ります。(ですが、BGMよりも白痴の方が圧倒的に作業量が多かったです(涙))

ゲーム中BGMについて

奥村弥生、

実は、このプロジェクトが立ち上がった時には、私はいませんでした。後からや

つてきて、仕様はPSGと聞いた時は「これで32bitエマシンのPSGは制覇したぜ」と思つたものでもう1台あるんですよコレが。曲の方は、台詞やらSEやらで時間を多く割く事はできなかったのですが、どの曲も気に入っています。特に女性キャラのテーマ曲は、そのキャラの雰囲気合つていて好きです。

○最後にヒューネックス様からファンの皆様一言お願いします。

ブルーレイカーを応援してくれる皆さん、ありがとうございます。かなり大変な開発で、スタッフの多くが会社に生息し、通勤時間0というパラダイス(泣)のような環境で、何とか完成させ、皆さんにお届けする事ができました。しかしどんなに苦しい開発で疲れてても、皆さんから寄せられる感想があれば元氣復活！そして次の作品への力となります！ヒューネックスでは、今後皆様を喜んで頂けるような良質なゲーム開発を目指していきますので、どうぞ宜しくお願いします。最後は、たまにはエネミー(敵)キャラにも、少しは手加減してくれると嬉しいですよ。(親心……)

お忙しいところ、本当に有り難うございます。(本文中敬称略)

FX版

ブルーブレイカー

開発にあたって

今から丁度2年くらい前になるでしょう。当社で完全オリジナル企画のFXソフトを作ろうという話が出た時、当時はまだグラフィック

カードだった立石君に「何か企画を考えてみる」と言ったのが全ての始まりでした。その時出した条件は「短期間で余り人数をかけずに制作できるゲームの開発」でした。ジャンルのな制約はいいとせず、好きなものを選んでいいということで課題を与えたのです。それから何日かたって、3つの企画が上がってきました。一つはロボットアクションもの、一つはロボットシミュレーションもの、そして最後にこの「ブルーブレイカー」の原案となる「幻想何とか(↑タイトルに本当にそう書いてあった!!)とかいうタイトルのRPGがありました。ほとんどこの時点で「ブルーブレイカー」の原形が出来ていたといっていました。本人の本当の意志はわかりませんが、どう見ても企画草案書の中味(厚み)が違い、他は選べない状態だったので(笑)、その「幻想何とか」とやらを詰める作業に入りました。私と彼とで恋愛観に多少の差があり、結構もめたのですが、(ゲームに関して)フィクション派である彼の恋愛観を採用することになりました。今振り返ってみれば、「ブルーブレイカー」についてはその方が良かったように

思います。きっと彼はそうなることを予測していたのでしょう。

さて、RPGということ、先に出した条件が満たされるとは思えないという恐怖を抱きつつ数ヶ月が過ぎた頃、「リアルスマイル」という一冊の企画書が私の手元にありました。これが事実上の企画書第1号となったのです。この「リアルスマイル」が後に諸般の事情により(エ)改名され、現在の「ブルーブレイカー」に変わっていきました。名前の候補も他にいくつもありまして、思い出すと結構今でも笑えます。現在のタイトルはほぼ満場一致で決定したと覚えています。

そうこうして企画書がやつとできたわけなのですが、ここに至るまでに一つの大きな壁がありました。というのも、この企画ではNECがクライアントとなりソフトの販売を行うことが前提であったため、企画を承認してもらう必要がありました。それがこの時点では、内容的にも、また完全オリジナルという点においても少し難色を示していたからです。やはりNECとしては当時抱えていた移植ものか、「恋愛シミュレーション

」系を狙って欲しかったのでしょう。「オリジナルをやりたい」と言った時の凍った空気を今でも忘れられませんが(ウソです)。事前のプレゼンテーションで想像以上に難航したこと、私はNECの某F川担当とある取り引きをしました。それは深G氏が担当し自ら企画する、タイトルは言えませんが目が美バラダイスなソフトを私が手伝えることを条件に、オリジナル作品を作らせてやる、という極悪非道なものでした(笑)。正直言って人の企画をどうこうするのは苦手な私は三日三晩悩み続け、この条件をのみました。そうと決まれば早いもので、企画プレゼンも早速に行われました。内容的にも恋愛要素の大きなゲーム内容だと強調すれば、ほとんど拍子にOKが出ました。こうして、FX版「ブルーブレイカー」の開発が本格的にスタートしたのです。何だかんだ言ってもF川氏には感謝しています。(ということにしておきます、いやマジに。)

ですが、順風満帆とは程遠く、スタート直後から様々な問題が露呈してきました。当初少人数プロジェクトとして組んでいたチーム構成だっ

は既にこのとき先の深G氏との盟約を果たさんためマネージメント以外を携わってなかつたので、心底助かった．．．いやいや何も手伝えなかつたことを申し訳なく思っていました。

した。このような生き地獄の中から「ブルーレイカー」という作品は生まれてきたのです。誰かひとりでも欠けていればこの作品はできなかったでしょう。私はそんなブルーレイカーのスタッフたち一人一人に心から「ありがとう」と、ご苦労さんでした。」と言っていた。同じ社内の人間がこのような場をお借りして書くのは変かもしれないませんが、そんな感謝の気持ちで一杯です。また、暖かく見守ってくださったT部長及び外部の方々、また、応援して下さいましたFXユーザー、ソフトを購入して下さいたお客様、深く御礼申し上げます。どうも有り難うございました。今後のヒューネックスにも、どうかご期待下さいますようお願い申し上げます。

平成9年1月

ヒューネックス株式会社
取締役 黒野 学

黒野 学

ELITE BREAKER
～おれもバカみたい～
＜プロデュース ディレクション＞
立石淳子
＜企画＞
立石淳子
＜ゲームデザイン＞
立石淳子
＜キャスト＞
アージュ 橘ひかり
カルミュー 日原夏希
サンダー 山崎和佳奈
クラン 飯塚厚子
ポルター 松田美知
ハムムン 森田紗弓
マユ 奈月砂夜
サーム 日本美由紀
ラヌ ユミ
ワイズ 近辺久美子
レック 森田めぐみ
ディーザ 香原祐子
イナル 小杉千太郎
ダークロード 櫻 優夢
ゾノ/リザード 中田龍三
アークマスター 石野竜三
ソッド/リザード 坂田 樹
＜リナリオ＞
立石淳子
～グラフィックパート～
＜グラフィックチーム＞
井手康仁
＜メインキャラクター＞
井手康仁 立石淳子
＜エネミーキャラクター＞
高野聖 廣瀬仁士
中山尚司 井手康仁
立石淳子 井手康仁
＜イベントキャラクター＞

山ノ峰	高下剛史
（バムード設定）	
林 恭子	
〜サウンドパートナー〜	
BMG	
御影悠生	森野悠仁
サウンドワークエクト	
美村悠生	森野悠仁
〜音声編〜	
美村悠生	森野悠仁
〜リールイブ〜	
アン・メーションBGM	
美村悠生	
〜アン・メーション音声編〜	
森野悠仁	
アン・メーションパートナー	
〜園本〜	
石流石	天地竜一
〜石ノ瀬 演出〜	
矢吹 竜	
〜美術〜	
赤木哲人	
〜キャラクター原案〜	
石流石	
〜キャラクターデザイン〜	
別所誠人	
〜作画監督〜	
斎井哲司	
〜色彩設計〜	
小林 恵	
バトラーズフェイェス原案	
オフス喜	
〜美術〜	
ピック スタジオ	
〜仕上〜	
スタジオアビ	
〜撮影〜	
スタジオパートナー	
〜監修〜	

東京メーション
 アニメーション/制作
 オフコース
 音響演出
 小坂田 正 千葉 繁
 音響制作
 有線放送サウンドイング
 株式会社アリス
 株式会社タリウ
 アニメーション エキスパート
 鈴木 博 中山信昭
 小田 直貴
 主題歌・エンディング・
 Recorder & mixed
 桑原良 (JGLスタジオ)
 Guitar
 清水一雄 (株式会社EVO)
 Computer program
 監製/演出
 バックステージ
 バックグラウンド
 滝元光夫
 マニピュレーション
 S HAYASHI
 マニピュレーション
 有線放送スタジオ
 スピリチュアルハウス
 森山孝志 小澤 武
 森山孝志 片岡 義
 月島寿海
 アドバイザー
 黒野 宇
 スピリチュアルアドバイザー
 丹野 孝一
 監音/効果
 キャストマネージャー
 堀 繁昭
 制作
 株式会社南二プロダクション

株式会社アール・デザイン
株式会社大塚商事
近江フロンテス
(株)フロンテック・オブ・イオ
毎年最新高級版式版式会社
→NEXTデザイン
→フロンテック・オブ・イオ
近江商事 近江信
森田商事 秋葉美子
山崎 晴 秋葉英子
→マテリアル
利根川商事 藤井泰康
立花商事 嶋田 正
江口一郎 三井物産
森田政次 佐藤千鶴也
→SINCE(シグナル)システム
香濃文庫 中江光彦
須田知子 高野裕子
堀江 武 堀江和洋
林有希子 堀江弘和
堀江正巳 竹之内雅博
→KINOKUNIYA
清島健二 藤原孝子
森本理恵 藤原早希
永井志子 飯坂 敏
→リサイクル
沢川信郎 飯坂 敏
→スーパーマーケット
竹内俊子
→KINOKUNIYAフロンテック
安田 寿司
→発売元
日本電報・山崎印刷株式会社
→制作・著作
ヒューズネット株式会社
©index
©HomeElectronics Ltd.

STAFF LIST

PLANNING PRODUCE——— 高橋和也
EDITORIAL DIRECTOR——— 柏木秀博
DESIGN——— 黒木三郎

CELL WORKS——— 伊吹 眞
丹澤 学
水田信子
村上 陸
小倉宏昌
プロダクションI.G

SPECIAL THANKS——— 黒野 学
(株式会社ビューネックス)
林 茂久
(株式会社ビューネックス)
近藤信之
(日本電気ホームエレクトロニクス株式会社)
中村 誠
岩貝雄子
辻 政英
(順不同/敬称略)

©Hunex

©NEC Home Electronics, Ltd. 1996

CONTENTS

イラストギャラリー	02
キャラクター設定	25
世界観設定	58
初期美術設定	66
徹底攻略	77
制作スタッフインタビュー	89

BLUE BREAKER 設定資料集

1997年2月14日 初版発行

発行人/高橋 豊

発行所/株式会社ムービック

〒173 東京都板橋区弥生町77-3

Tel.03-3972-1992

※落丁、乱丁本は小社宛までお送り下さい。

送料は小社負担にて、お取り替え致します。

Printed in Japan

本誌イラストの無断転載、および複写を禁じます。
(定価は、カバーに明記しております)